HORS-SERIE 30F

ISSN 0247-1132

CONCOURS PMU/J&S : GAGNEZ UNE 205 !

JEUX & STRATEGIE

JEUX & MICROS

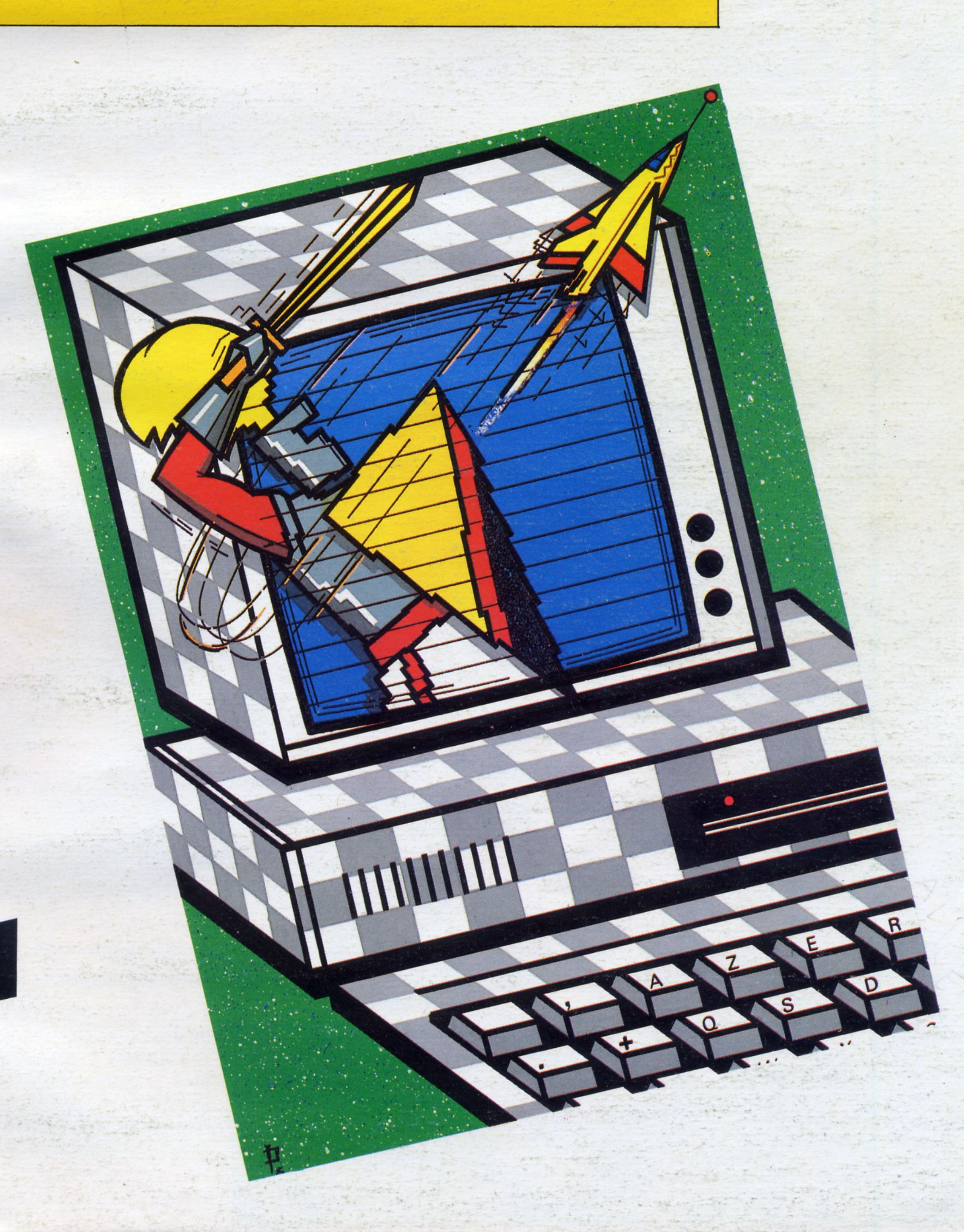
MATERIELS

QUEL MICRO CHOISIR ?

250 LOGICIELS AU BANC D'ESSAIS

PROGRAMMATION

FAITES VOS JEUX !



FUNITEL ET  MINIPUCE

vous proposent pour tous vos THOMSON (1)

HOMETEL

LE logiciel de communication pour M05, M06, T07 (+ 16K), T07-70, T08, T09...

HOMETEL :
c'est la possibilité d'échanger tous types de programmes, fichiers, backup de disquette entière, etc..., entre deux Thomson reliés par téléphone.

HOMETEL :
c'est sur FUNITEL (rubrique MICROS/THOMSON) un concours auquel vous pourrez participer en nous envoyant vos meilleurs programmes que nous mettrons sur Serveur et qui vous seront en outre rémunérés.

HOMETEL :
c'est l'accès à la rubrique MICROS/THOMSON du Serveur FUNITEL où vous pourrez dialoguer entre utilisateur de THOMSON, consulter les rubriques et TÉLÉCHARGER pour un coût modique (2) un ensemble de logiciels.

HOMETEL :
c'est, avec le logiciel, le plan du cable que vous pourrez réaliser vous même ou un cable complet pour 99 F TTC port compris.

HOMETEL :
c'est 1 000 francs de bons de réduction à valoir sur l'achat de logiciels, de l'interface communication, de l'interface Modem et qui seront joints au logiciel.

HOMETEL :
c'est un mode d'emploi complet joint au logiciel.

HOMETEL :
c'est un MINITEL chez vous, avec accès à tous les Serveurs (ex. : Funitel) et sauvegarde des pages écrans Vidéotex

HOMETEL :
C'est... le moment de le commander en renvoyant le bon ci-dessous

MATERIEL :
Pour un fonctionnement normal, il faut disposer soit interface communication + Minitel retournable soit interface Modem

(1) THOMSON est une marque déposée par THOMSON.
(2) Tarif Télétel 3 0,77 centimes les 45 secondes.

DPMF DIFFUSION

Distribution exclusive :
155, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : 48.25.79.15

Nom : .... Prénom : ....
Modèle de Thomson : ....
Adresse complète : ....
.... Code Postal .... Ville : ....
Je désire recevoir HOMETEL
☐ K7 à 30 F ☐ Disque 3 1/2 T09 à 55 F ☐ Disque 5 1/4 à 45 F
et .... cables à 99 F, l'ensemble étant TTC et port compris.
Ci-joint ☐ un chèque bancaire ☐ un chèque postal
A retourner à MINIPUCE - 6, rue de Bellevue 92100 Boulogne

Jeux & Stratégie
Hors série
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08
Tél. : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

JEUX & MICROS

Rédactrice en chef :
Annie Kahn
Secrétariat de rédaction :
Frédéric Krivine
Maquette :
Paul-Raymond Cohen
Ont participé à ce numéro :
Martine Castro, Odile Conseil, François Erkilette, Anita Castiel, Michel Brassinne, Gwenaël Le Morzellec (journalistes), Georges Desnos, Anne-Lise Martenot, Francis Piot, Miltos Toskas (photographes), Pascal Pinet, François Durkheim (illustrateurs).

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior
Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Eric Stevenson
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél. : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F
durée : 99 ans
Principaux associés : Jacques Dupuy
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

SOMMAIRE

Si le mot ludotique n'existe que depuis 1980, grâce à l'imagination fertile de Alain Ledoux, bien connu des lecteurs de Jeux et Stratégie, l'informatique et le jeu font bon ménage depuis des décennies. On peut jouer à programmer, ou programmer un jeu ; améliorer des techniques de programmation en étudiant la façon de réfléchir d'un joueur d'échecs ou améliorer sa technique de joueur en affrontant l'ordinateur ; s'initier à l'informatique en jouant, s'initier aux jeux en glissant un logiciel dans le lecteur de son micro favori entre textes et fichiers. Ce numéro Hors-Série s'adresse à tous, informaticiens-joueurs ou joueurs-informaticiens, novices ou confirmés, pour :
— sélectionner son jeu parmi les milliers actuellement sur le marché ;
— guider les pas des fanas de micros sur la route de la programmation ;
— et faire découvrir aux fanas de jeux comment l'informatique peut les aider à se perfectionner, et la télématique à découvrir de nouveaux partenaires.

Annie KAHN

MAGAZINE

BANCS D'ESSAIS

Couverture : Pascal Pinet ; ce numéro comporte un encart PMU non folioté, représentant les pages 57 à 60.

QUEL MICRO-ORDI

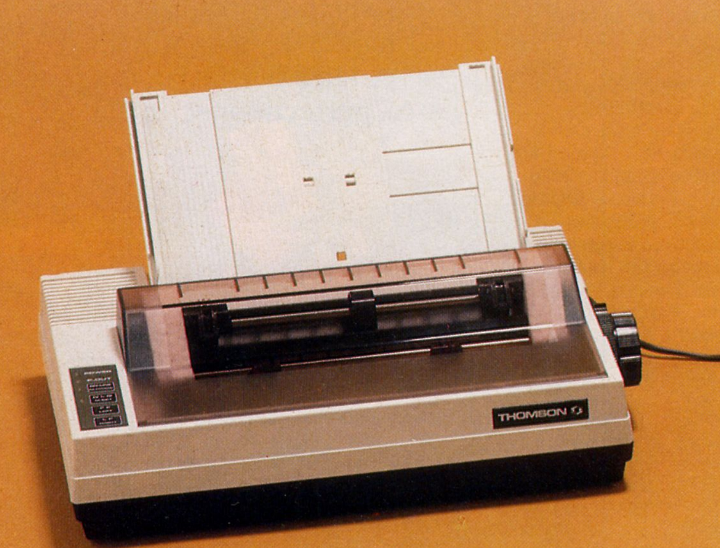
Pas facile de choisir un micro-ordinateur alors que des centaines de marques se bousculent au portillon et qu'un modèle est « démodé » au bout de deux ou trois ans. Mais pour jouer, on n'a pas forcément besoin d'une Rolls Royce et il existe de bons rapports qualité-prix. Voici comment les repérer en fonction de vos besoins...

Pour jouer, il faut aiguiser ses armes et les choisir avec soin. Et c'est l'esprit aguerri qu'il vous faudra pousser la porte des magasins de « micro-ludique ». A défaut, vous risquez fort de succomber à l'appel de sirènes déguisées en vendeurs, pour votre plus grand déplaisir, et ceci « n'est pas du jeu », on vous l'accorde !

Quel que soit votre budget, le choix d'une machine de jeu obéit à des règles désormais incontournables. Il existe en effet des machines « à la mode », qui font des tabacs et des scores impressionnants dans les pourcentages de ventes. Ce ne sont pas forcément les meilleures et pourtant... c'est dans leur direction qu'il vous faut regarder.

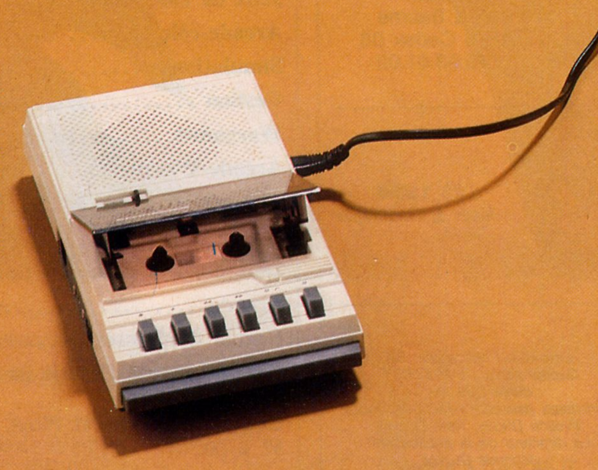
En effet, une machine très vendue rime avec un catalogue de logiciels fourni. Plébiscitée, elle draine journaux d'information, clubs de fans inconditionnels et services après vente acceptables. Au pays des machines de jeu, paradoxalement, le risque n'est pas de mise, et les noms de celles-ci se puisent dans un catalogue limité. Citons pêle-mêle Amstrad, qui à lui seul réalise 60 % des ventes en France, Commodore avec ses 20 %, puis Atari, MSX, et autres Thomson...

Au chapitre des recommandations générales, il est un exercice élémentaire auquel il faudra vous plier avant l'achat fatidique, la lecture. Une revue « horizontale », non dédiée à un seul constructeur, apporte de très utiles « menus potins » sur le monde des constructeurs. Signa-



L'IMPRIMANTE. Moins utilisée dans les jeux qu'au bureau, elle devrait faire assez rapidement une percée dans les jeux sophistiqués ou longs (Rôles, Wargames). Gérée par l'ordinateur quand elle est reliée, elle doit être compatible. Il en existe de plusieurs sortes, et le choix sera encore une fois une affaire de gros sous.

LE LECTEUR DE CASSETTES. Vulgaire magnétophone, il vous permet (comme le lecteur de disquettes) de stocker ou de lire des programmes. Mais il est très lent et on n'est jamais sûr de tomber à l'endroit désiré du programme (pas « d'accès séquentiel »). Ne convient qu'au bas de gamme.



NATEUR CHOISIR ?



L'ECRAN. *Ce peut être un écran de TV ou un moniteur affecté à l'ordinateur. Dans le premier cas, il doit être muni d'une prise Péritel. S'il ne l'est pas, autant opter pour un moniteur parfois mieux adapté au graphisme de certains jeux. L'écran sera noir et blanc, couleur, tactile, de plus ou moins haute définition... Tout dépend de vos moyens !*

L'UNITE CENTRALE. *Elle comprend des circuits électroniques qui exécutent les opérations ; une mémoire centrale où sont stockés programmes et données en cours ; une unité gérant les transferts d'informations entre mémoire centrale et périphériques. Dans celle-ci est intégré LE LECTEUR DE DISQUETTES, le moyen de stockage externe le plus moderne. Attention ! La taille des disquettes n'est pas normalisée. Le choix d'une dimension peut vous couper de beaucoup de marques.*

LA CARTOUCHE. *C'est un périphérique d'entrée dont le programme ne peut pas être modifié.*

LE CLAVIER. *Proche de ses cousins des machines à écrire (avec des touches de fonction en plus), il est le périphérique d'entrée le plus courant et généralement indispensable. C'est avec lui qu'on programme et que parfois on joue.*

LE MODEM. *Le MOdulateur-DEModulateur permet de relier entre eux, par l'intermédiaire du réseau téléphoné, plusieurs ordinateurs. Surtout utile pour les fous de jeux ou les bricoleurs, qui peuvent aussi raccorder leur machine à un Minitel.*

LE CRAYON OPTIQUE. *A l'extrémité de ce stylo magique, un dispositif sensible à la lumière enregistre le point sur lequel vous vous êtes arrêté. Fort pratique pour le coloriage !*

LE JOYSTICK. *Par le mouvement de son levier, le joystick ou manette de jeu détermine la position et le déplacement d'un point sur l'écran. Indispensable pour beaucoup de jeux.*

LA SOURIS. *Cousine du joystick, le mouvement de sa boule guide un point sur l'écran. Très conviviale et aussi pratique pour le jeu que pour le travail.*

lons que *Jeux et Stratégies* ou *Sciences et Vie Micro* fera très bien l'affaire ! Très utile en effet de savoir que tel constructeur n'a plus le vent en poupe, qu'il est menacé de rachat ou tout bonnement de faillite, si l'on ne veut pas risquer de se retrouver nanti d'une machine obsolète, sur laquelle ne seront plus développés de logiciels nouveaux, ou si peu. Et la moindre panne de relever du cauchemar, tout comme la recherche désespérée de pièces et périphériques divers.

TROIS ANS D'ESPÉRANCE DE VIE

Dominique Lefèvre, vendeur chez Sivea se veut encore plus catégorique : « une machine est obsolète dès sa commercialisation, la technologie court en effet à si grands pas ». « En fait, poursuit-il en se radoucissant quelque peu, la vie d'une bonne machine est au grand maximum de cinq ans, trois ans en moyenne ». Pour pallier ce danger, il suffit de voir grand dès le départ, d'acheter une configuration complète, ne manqueront d'arguer certains. Mais ceci ne constitue pas une approche courante, du moins en matière de jeu. Un constructeur tient pourtant ce pari actuellement, Commodore avec son Amiga, le must des machines de jeux, pour l'heure. Mais seuls les passionnés aux poches bien remplies peuvent se payer ce joyau qui va chercher dans les 17 000 F. A ce point noir, se rajoute celui du coût élevé des logiciels, de 500 F à près de 2 000 F ! et une ludothèque encore peu fournie. Mais, après les débuts hésitants d'une machine qui arrive mal à se positionner, elle connaît un vent meilleur. Il est vrai qu'avec ses 512 K de mémoire centrale, la rapidité de son microprocesseur, un 32 bits, ses performances graphiques — résolution de 640 × 400 et 4 096 couleurs —, et ses qualités sonores — quatre canaux et son stéréo —, elle s'avère particulièrement adaptée aux jeux sophistiqués, en pleine explosion. Mais n'est-il pas dommage de dédier une telle machine exclusivement au jeu ? On retrouve là toute la problématique du choix.



Le Commodore 64

Commençons par le commencement. Budget serré, avec pour objectif satisfaire les désirs d'une progéniture peu rompue à l'exercice du jeu vidéo : pour moins de 1 000 francs les consoles de jeu viennent à votre secours, enfin, ce qu'il en reste, c'est-à-dire les consoles de la marque CBS. Mais avec ce type d'outil les fanas des jeux resteront sur leur faim. Ces consoles, après avoir connu leurs beaux jours au début des années 80 ne sont plus dans l'air du temps et CBS, la dernière en lice constitue sans aucun doute le produit le plus accompli en la matière, en quelque sorte le bouquet final d'un objet qui a vécu. La baisse des prix des microprocesseurs aidant, les micro-ordinateurs sont devenus les fossoyeurs des consoles de jeu, pour le plus grand plaisir des « fous de jeu ». En effet les capacités mémoire des micro-ordinateurs font la différence et autorisent des jeux plus complexes.

Quoi qu'il en soit, les consoles type CBS ont de beaux restes et pour une somme tout compte fait modique de grands moments de jeux vous attendent. Manettes de jeux, volants de voiture avec changements de vitesses, synthétiseur de voix, lunettes qui pour certains programmes permettent de voir en trois dimensions, manettes en forme de gants avec cinq boutons pour les plus agiles, sont quelques-uns des périphériques qui viennent donner aux jeux toute leur dimension ludique et sont en général livrés avec les programmes.

Ces consoles qui transformeront votre téléviseur en terrain de jeu, vivant, semble-t-il, leurs derniers instants, il ne faut pas s'attendre à des produits suivis, ni à de nouveaux programmes de jeu. En revanche de très gros rabais sont des plus probables.

Toujours pour les budgets serrés et essentiellement pour les tous petits, qui bavent devant les micro-ordinateurs des plus grands, l'Ordinathan apporte une réponse autour de 800 F.

Le Philips VG 8010

Ce micro-ordinateur parlant est de « la race » des consoles de jeux, mais à but exclusivement éducatif. Ils se présentent sous la forme d'un tableau de bord agrémenté de touches et d'une fente d'insertion de l'un des 120 jeux éducatifs disponibles pour l'heure. Une fenêtre donne les questions et les réponses. Une trentaine de cartes fournissent par ailleurs une initiation à l'informatique. Si l'on rajoute au tableau que cette machine ne se connecte pas sur l'écran de télévision garantissant ainsi la paix des ménages, que demander de plus ?

Tout, rétorqueront les fans de jeu, prêts à investir des sommes plus importantes dans la machine de leurs rêves. Tout, entendons-nous, n'est que la possibilité de disposer d'un micro-ordinateur chez soi, pour des jeux complexes et exaltants. Et l'exaltation passe par un graphisme soigné, la complexité quant à elle par une mémoire vive de l'ordinateur conséquente. A ce propos, une question à poser systématiquement au vendeur, afin de lui montrer qu'on ne « vous la fait pas si aisément ». Quelle est donc la mémoire vive réellement disponible ? La gestion d'écran, le Basic, peuvent en occuper des parties importantes.

Telle est le cas du Sony HB 501-F, du Philips VG 8020 qui annoncent 64 K de mémoire vive, mais n'en offrent que 28 de disponibles. Ces machines appartiennent à la ligue des machines MSX1 et il faut les considérer comme des machines d'initiation d'un rapport qualité/prix des plus attrayants. Moins de 500 F, en effet pour

un Philips VG 8010 de 32 K, 850 F pour son confrère le Canon V 20, moins de 1 000 F pour le SONY HB 75-F et près de 1 000 F pour le SONY HB 501-F.

Pour la petite histoire, rappelons qu'en optant pour les machines sus-citées, vous plongez dans le clan des MSX, un standard venu du Japon. C'est en effet en 1983, qu'une quinzaine de société nippones signent un accord, afin que les divers périphériques et logiciels soient compatibles. Une idée excellente qui devrait à priori faire le bonheur des utilisateurs. Il n'est pas rare, par exemple de rencontrer des machines qui ne « supportent » que le lecteur de cassettes de sa propre marque, Thomson, pour ne citer que lui. Dans le clan MSX se côtoient Sony, Spectravidéo, Canon, Yamaha, ou Philips. Les Européens sont donc très peu représentés ; quant aux américains, ils sont tout bonnement absents. En dépit de leurs qualités, ce ne sont pas des machines en vogue. D'ailleurs une nouvelle génération, MSX2 vient d'essayer de reprendre le flambeau, mais on s'aventure là dans une autre gamme de prix, à partir de 4 000 F, sans moniteur.

En tout état de cause, ce sont des machines convenables et appropriées au jeu. D'ailleurs, il serait vain d'en espérer autre chose, la bibliothèque non ludique restant limitée, en dépit de quelques logiciels éducatifs, d'un traitement de texte, d'un « gestionnaire de données personnelles » sur le Sony, qui sert par exemple d'agenda. La liste des sorties prévues par le standard est très complète. C'est, soulignons-le, une autre des questions que vous devez poser immanquablement à votre vendeur, et ce pour tous les types de machines. Une machine sans sortie, est un objet limité, tel est l'adage que vous garderez en mémoire ! A dérouler celle des MSX1 on trouve, un connecteur RCA pour le son, interface vidéo Péritel, deux connecteurs pour les manettes de jeu, interface cassette, interface parallèle et autre prise RS 232 C (mais pas dans tous les cas) qui permet entre autre le branchement d'un modem. Les capacités graphiques sont des plus acceptables, 256 × 192 points de résolution et une palette jouant sur 16 couleurs.

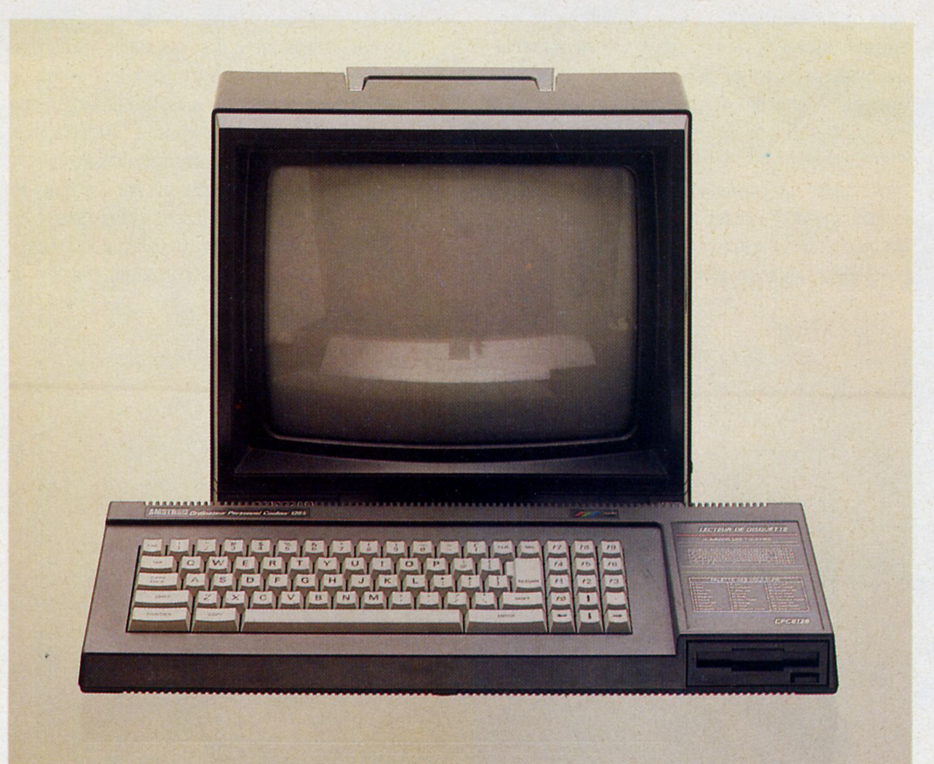
Pour un budget en-dessous de 2 500 F, le nouveau Commodore C64 plus présente des atouts indéniables. Tout d'abord pour avoir été un des rois de l'informatique ludique, sa logithèque est des plus fournies. A noter toutefois que le moniteur n'est pas inclus dans la configuration de



Le Sinclair Spectrum



L'Amstrad CPC 464.


L'Amstrad CPC 6128

base. En moyenne il vous en coûtera 1 000 F pour un moniteur monochrome, le double pour les marques privilégiant le graphique comme Atari. Quant à la couleur, il faut compter plus du double. Or hormis pour les jeux du type jeu d'échecs, la couleur est un élément indispensable pour le plaisir du joueur.

Il faut avoir en tête que le coût annoncé par le vendeur est probablement en dessous de la configuration qui vous sera nécessaire. Prévoir de 100 à 900 F pour les joysticks, au moins 300 F pour les crayons optiques, 500 F pour un éventuel adaptateur péritel afin de brancher le clavier au poste TV, quelque 350 F pour un lecteur de cassettes, mais plus de 1 000 F pour le lecteur de disquettes, quelques poignées de centaines de francs pour les câbles de connexion les plus divers..., liste non exhaustive.

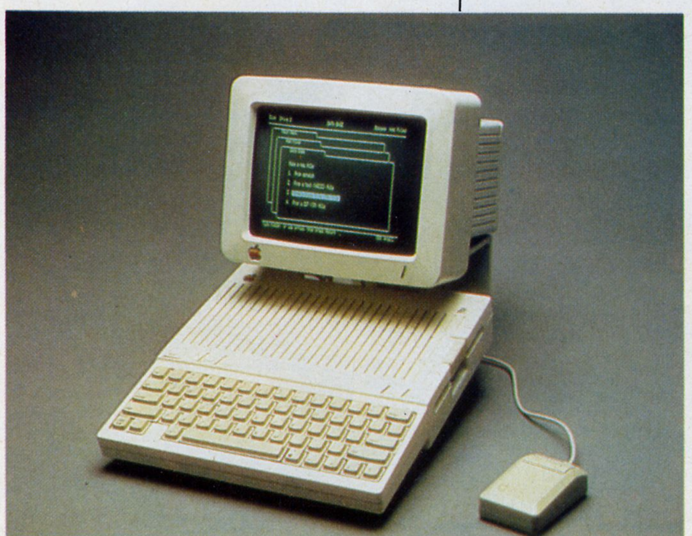
Toujours dans la même gamme de prix que le C64 plus, un nouveau venu, portant label d'une ancienne star de la micro-informatique familiale, le Sinclair Plus 2. Il coûte moins de 2 000 francs pour un 128 K, un magnétophone intégré, des atouts qui lui assurent de brillantes perspectives si l'on se rappelle qu'il est, à l'instar du Commodore, compatible avec son prédécesseur, le Spectrum. Ceci lui assure une profusion de logiciels de jeux.

EVITEZ LES SURPRISES

Si vous voulez éviter les mauvaises surprises et surcoûts divers, tournez vos regards en direction d'Amstrad. Les utilisateurs ne s'y sont pas trompés et le constructeur anglais a raflé en moins d'un an 60 % du marché. Là, vous achetez un « package », 2 690 F ou 3 990 F pour le CPC 464 en version monochrome ou couleur, et 3 990 F ou 5 290 F pour le CPC 6128 selon l'option. Ces machines qui sont respectivement des 64 et 128 K, et donc des machines équivalentes aux nouvelles venues citées précédemment, sont bien les machines au « meilleur rapport qualité/prix » du marché, des prix à revoir à la baisse.

Les esthètes du jeu regarderont pour leur part vers les sommets, c'est-à-dire les hauts de gamme des stars du jeu. Dans ce cas, prévoir un budget minimum de 5 000 F qui peut s'élargir jusqu'à près de 20 000 F. Commodore et son 128D, Atari et ses 520 et 1040 ST, Amiga enfin de Commodore encore.

Il semble bien dommage de dédier ces joujoux de grand luxe uniquement à l'emprise du jeu. Mais a-t-on besoin de leurs performances graphiques pour des « utilitaires » familiaux, type gestion de trésorerie, traitement de texte, etc. ? Le 520 ST, pour ne citer que lui, le surnommé Jackintosh, possède une résolution graphique


L'Apple IIc


L'Apple II GS

meilleure que celle de son cousin le Macintosh. Sans doute ces machines peuvent elles avoir des utilisations plus larges, professionnelles, dans le dessin et la création.
Il en est de même, dans une moindre mesure, pour le MSX2, où Sony s'est fait le maître du « mixage » d'images et textes, pour un coût d'entrée de 5 000 F. La fonction qu'il propose était jusqu'alors réservée aux professionnels de l'image et fort onéreuse.

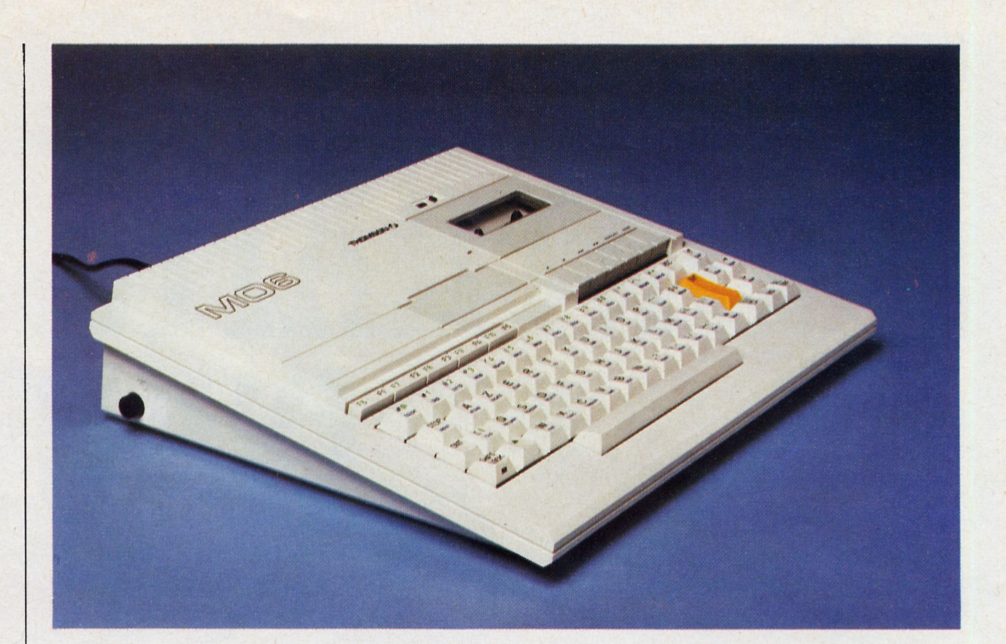
Autre cas de figure, vous voulez jouer mais disposer aussi d'un ordinateur pour des fonctions autres. Ou bien vous êtes dans le cas réciproque : vous disposez d'une machine à usage professionnel que vous voudriez bien voir « rire » de temps à autre. Apple vient à point nommé, mais vous sautez la barre des 10 000 F, pour l'Apple 2 couleur. La bibliothèque de logiciels de jeux sur Apple n'a rien à envier à celle des spécialistes de la micro-informatique ludique. Quant au dernier né, l'Apple II GS pour environ 20 000 F (?) pour la configuration complète, vous vous munirez d'un outil de création, avec synthétiseur de la voix humaine... Si vous voulez « faire très sérieux » et vous munir d'un micro-ordinateur personnel, c'est encore Amstrad qui semble le plus prometteur. Un casseur de prix, pour des machines de qualité, voilà ce qu'il est ! Il met sur le marché un micro-ordinateur compatible IBM-PC à partir de 5 000 F. Et, comme des petits malins soucieux d'utiliser le parc de PC, commencent à développer des jeux sur ces machines, tous les PC devraient en profiter.

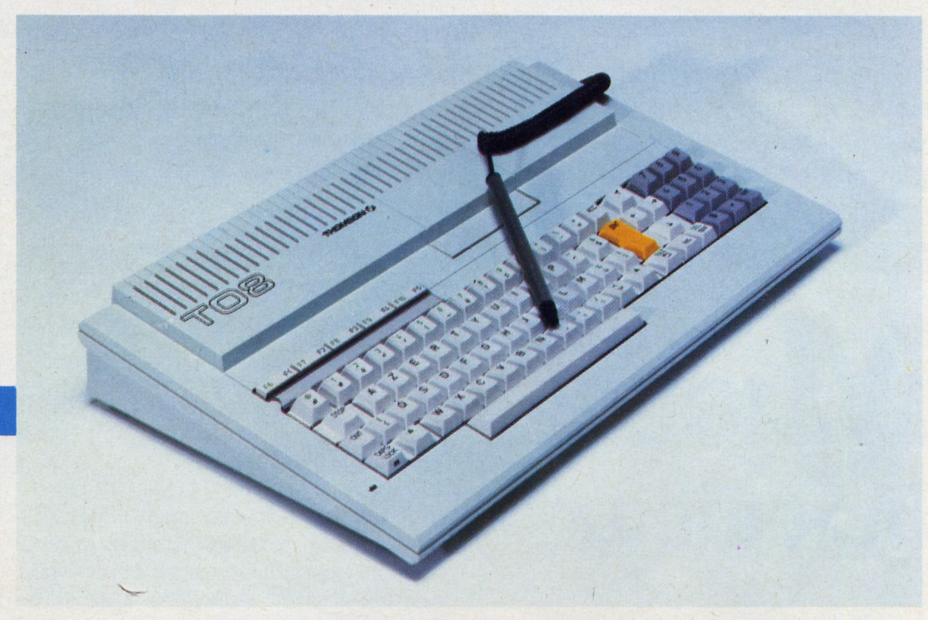


MATERIELS

Mais si l'on peut « jouer » avec des PC, ceci ne constitue pas leur vocation première. Il faut, pour un IBM-PC bas de gamme se munir d'une carte graphique qui coûte au minimum 900 F, pour des performances graphiques plutôt moyennes qui ne souffrent pas de comparaison avec les Atari et autre Amiga. Les manettes de jeu, non prévues, elles aussi nécessitent une carte, soit autour de 600 F. 1 000 F pour la souris et sa carte. Certes peu de jeux la prennent en compte. Les logiciels, quant à eux, en forte progression restent chers. Bref, on peut jouer avec les machines professionnelles, il suffit d'avoir un porte-monnaie bien rempli ! Le Macintosh, que l'on n'a pas encore utilisé dans toute sa dimension, est en tout cas, bien plus adapté au jeu que les PC.
Et Thomson ? On ne peut passer sous silence le fer de lance du plan Informatique pour tous. Et peut-être pour des raisons de cohérence pour vos chères têtes blondes, opterez-vous pour lui. Il vous en coûtera plus cher que pour les autres marques, pour des performances guère meilleures, et une bibliothèque de logiciels de jeux fournie certes, (surtout les éducatifs, bien sûr), mais peu innovante. Les derniers-nés de Thomson, les MO6, TO8 et TO9+ sont des machines de qualité, chères, mais qui ont le mérite de faire le lien entre l'école et la maison. A n'acheter que pour les écoliers ?

Anita CASTIEL







Le M06, le T08 et le T09+ de Thomson

PORTRAITS D'AUTEURS

Comment devient-on concepteur de logiciels de jeux ? Par goût, sûrement beaucoup plus que par une quelconque formation. Ingénieur, décorateur, étudiant d'une école de commerce, électrotechnicien : les quatre auteurs que nous avons interviewés ont suivi quatre chemins bien différents pour assouvir leur passion commune.

MICHEL MARTIN

Ingénieur

« En passant devant la salle d'informatique, j'ai vu des machines, des lumières qui clignotaient. Ça m'a fasciné, et je suis entré ».

Pour ceux qui aiment les belles histoires, celle-ci débute ainsi. Michel Martin, aujourd'hui auteur de logiciels et créateur de la société Transoft, est alors en classe de troisième au lycée d'Albi. « En principe, je n'avais absolument pas l'autorisation de pénétrer dans cette salle. Mais j'ai commencé à discuter avec l'homme qui en était responsable. Nous avons sympathisé, et c'est lui qui m'a appris à programmer, à utiliser les machines ». Les machines ? A l'époque, elles méritaient particulièrement cette appellation — pour décrire ces Mitra, Michel Martin écarte les bras aussi largement que mon beau-frère marseillais quand il évoque le produit de sa dernière pêche.

Le lycéen a fait ses premières armes sur ces machines en écrivant, en langage LSE (1), des programmes d'apprentissage de grammaire espagnole, puis quelques logiciels de jeu « vraiment très simples. Le curseur se déplaçait en haut de l'écran, et il fallait l'atteindre avec des projectiles envoyés du bas de l'écran. »

A l'époque, il venait programmer le soir — son complice et initiateur lui prêtait les clés du local. Ensuite, son diplôme d'ingénieur de l'ESIEA (ecole supérieure d'informatique et d'électronique automatique en poche) il travaille deux ans dans l'industrie (à l'Aerospatiale et chez le constructeur informatique anglais ICL). Et c'est encore la nuit qu'il programme ; d'abord sur un CBM de Commodore, une version un peu améliorée du Pet, la première machine du constructeur américain. Elle possède 8 Ko de mémoire (!). C'est son premier micro-ordinateur — il a travaillé pendant les vacances deux années de suite pour se l'offrir, à 20 ans. Il le conserve aujourd'hui, « en souvenir ». Dans le petit appartement du 13e arrondissement à Paris trônent également un Oric et un EXL 100 — « en tout, j'ai 5 ou 6 micro-ordinateurs, mais les autres sont à droite et gauche, chez des développeurs de Transoft ».

Au fur et à mesure de son parcours de programmeur, Michel Martin apprend d'autres langages : le basic, le langage C, l'assembleur. Les

(1) Langage symbolique d'enseignement, un langage créé en France dans les années 70 pour les programmes d'enseignement, et quelque peu tombé en désuétude depuis.

Michel Martin : « L'avenir du jeu passe par l'image, dessinée ou vidéo ».



nuits de travail sur le clavier sont celles d'un passionné : « l'idée de gagner de l'argent avec mes logiciels m'est venue il y a deux ou trois ans seulement ». En revanche, il avait depuis longtemps l'idée de monter son entreprise. Pour réunir les fonds nécessaires à la création de la SARL Transoft, il écrit des livres — d'informatique, cela va sans dire.

Quand naît la société, en septembre 1985, Michel Martin devient donc un auteur professionnel. Il travaille pendant six mois sur le jeu d'aventures Bad Max, développée pour MSX 2, intègre des images vidéo numérisées (ou digitalisées), « L'avenir du jeu passe par l'image, dessinée ou en vidéo », affirme-t-il.

Pour lui, il existe trois « espèces » d'auteurs de logiciels : « D'abord, les petits génies, qui peuvent faire ce qu'ils veulent avec un micro, mais

qui n'ont en général pas la patience d'écrire un programme jusqu'au bout, de le peaufiner ; on trouve ensuite les « sans méthode », qui sont incapables de hiérarchiser les tâches dans l'écriture d'un programme ; ils écrivent parfois de bons programmes, mais ça leur prend toujours un temps fou. Enfin viennent ceux qui travaillent avec méthode, à qui une formation d'ingénieur a appris la hiérarchisation des buts et l'organisation du travail. »

Inutile de préciser que notre homme se situe dans cette dernière catégorie. « Quand j'ai un programme à écrire, je commence par y penser beaucoup, et partout : dans la rue, dans le métro. Puis je fais des petits croquis qui décrivent la construction du programme, niveau par niveau. Et je commence seulement ensuite à programmer — d'abord par les procédures simples définies au dernier niveau du croquis. Ensuite, il ne reste qu'à assembler ces procédures pour obtenir le programme ». Élémentaire ? Pas tant que ça : « le plus difficile est de bien définir toutes les procédures de base, les actions élémentaires. C'est ce qui prend le plus de temps ».

LA TÊTE ET LES JAMBES

De créateur solitaire qu'il était, Michel Martin, en se frottant à l'expérience, apprécie de plus en plus le travail d'équipe autour d'un programme. A chacun ses compétences ; scénariste, graphiste, musicien, programmeur ont chacun leur rôle propre à jouer dans l'élaboration d'un logiciel de jeu. Ceux qui travaillent à Transoft, il les a pour l'essentiel « trouvés » à travers les messageries télématiques, ou les clubs de micro-informatique.

Alors, riche et heureux, notre auteur ? Pas tout à fait. Pour l'instant, il ne se paie encore qu'avec les droits d'auteur que lui rapportent ses programmes et ses livres (9 000 F par mois en moyenne), pour réinvestir le maximum d'argent dans la société. Il s'est en tout cas piqué au jeu de la création d'entreprise — Transoft crée une filiale à Barcelone à la fin de l'année, et se lance dans l'import-export de logiciels entre l'Espagne et la France — et de la diversification : la société a lancé récemment les JAD (jeux assistés par ordinateur), qui associent livre et logiciel, et compte développer un secteur livres, « avec de vrais bons programmes ».

Sous ses allures d'étudiant insouciant, Michel Martin est en fait un homme extrêmement occupé, et très demandé ; en deux heures, le téléphone n'aura pas sonné moins de huit fois — « et encore, aujourd'hui, c'est calme », précise-t-il avec un grand sourire.

Pour en terminer avec cette histoire, sachez qu'il a la tête bien faite, et probablement bien pleine, mais pas la grosse tête. Il ne ressemble pas à ces créateurs qui ne vivent et vibrent que devant leur machine. Chaque jour, il passe deux heures en salle de sport-musculation et gymnastique. La tête et les jambes, quoi.

Odile CONSEIL



Didier Bouchon : tout pour le 3D.

DIDIER BOUCHON
Décorateur

Quand il se met à parler de lignes fractales, à expliquer au néophyte comment sont élaborées les images en trois dimensions du logiciel qu'il est en train d'écrire, tout se complique — du moins pour celui qui écoute. Lui sait. Il a appris, seul, en se plongeant dans des livres de mathématiques, en lisant des journaux informatiques. Il passe des nuits entières penché sur l'Atari 1040 à chercher des algorithmes qui créeront l'univers infini et mobile dans lequel se déplace le capitaine Blood, héros — dont le joueur endosse la peau — du jeu d'arcades et d'aventure qu'il développe : L'Arche du capitaine Blood (s'il n'est pas encore sorti au moment où vous lisez ces lignes, ça ne saurait tarder).

Bref, Didier Bouchon a tout du créateur passionné. Pourtant, rien ne le prédestinait particulièrement à une carrière de maniaque des puces. A huit ans, il ne jouait pas avec un fer à souder. A 13 ans, il ne passait pas ses nuits à apprendre le Cobol sous les draps avec une lampe de poche ; à 20 ans, il n'a pas économisé sou après sou, de quoi s'acheter son premier micro-ordinateur.

Rien de tout cela, donc, puisqu'il commence, très normalement, des études de biologie à la faculté de Grenoble. Plus que l'informatique, c'est le Larzac qui le passionne, à l'époque : « j'étais un vrai baba cool ». Il plonge ensuite dans la décoration et l'architecture intérieure, en se formant à l'école Boulle, à Paris.

C'est à ce moment-là que l'histoire bascule. « En commençant à travailler dans le secteur de la décoration intérieure, je me suis dit que ça serait bien de pouvoir présenter au client une image de l'espace en 3D, dans laquelle il se déplacerait avec un joystick. »

Aussitôt dit, aussitôt fait. Il achète, en 1983, un micro-ordinateur anglais, New Brain — très peu connu, « mais très performant, avec une bonne définition d'image », ce matériel a aujourd'hui disparu de la circulation — apprend le

basic, tout seul. « Je me suis vite rendu compte que les possibilités du basic étaient très limitées ; j'ai donc appris l'assembleur ». Derrière cette soif d'apprendre — « quand on a envie, on arrive toujours à le faire » — persiste l'idée de faire des programmes en 3D dans lesquels l'utilisateur peut se déplacer en temps réel.
Passion oblige, il trempe dans l'électronique, adapte une souris sur l'Amstrad (il a acheté le CPC 664 il y a un peu plus d'un an) pour pouvoir y dessiner. Il réalise également des dessins avec Graphiscop, un appareil conçu pour le dessin sur micro-ordinateur.
Pendant ce temps, Didier Bouchon assure sa subsistance avec des petits boulots : « j'allais donner des coups de main sur des projets d'architecture intérieure, j'ai aussi vendu des voitures en Afrique, et j'essayais de placer quelques dessins à droite et à gauche ».
C'est justement en réalisant des dessins de jaquettes de programmes qu'il mettra un pied dans le monde de l'édition informatique. « A Amstrad Expo, j'ai rencontré Philippe Ulrich, d'Ere Informatique. C'est lui qui m'a proposé de faire des dessins ». Vient ensuite très vite l'idée de réaliser un logiciel qui utilise les images fractales sur lequel le jeune programmeur travaillait déjà, pour lui. En juillet dernier, le capitaine Blood se pointe à l'horizon de l'auteur. « Nous devions travailler à deux sur le projet, avec Michel Gros, qui a réalisé Explorer III, un générateur d'images fractales. » Pour raisons personnelles, Michel Gros a dû se retirer du projet, Didier B, y travaille donc (presque) seul depuis — « Philippe Ulrich peaufine et me dirige ».

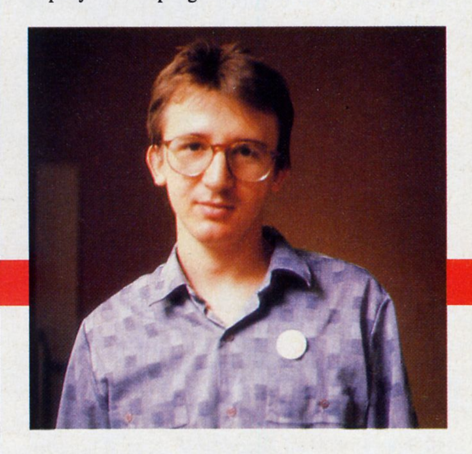
LA PASSION DU GRAPHISME

L'Arche du capitaine Blood est donc un jeu d'aventure dans lequel le joueur se déplace de planète en planète, en quête de l'ultime valeur de l'univers, le patrimoine génétique. « L'intérêt des images fractales », explique Didier Bouchon, « est que le changement d'un paramètre dans l'image transforme l'ensemble du paysage ». Dans ces images, au milieu de ces planètes en mouvement, le joueur évolue au gré de son joystick (ou de sa souris), peut se déplacer, tourner, s'élever. « En fait », résume l'auteur, « cela revient à se balader dans un univers qui n'est pas fixé, programmé d'avance. Le logiciel utilise pour ce faire des principes d'intelligence artificielle. »
Avant de se lancer dans ce jeu, il avait déjà réalisé des petits programmes en assembleur sur Amstrad, essentiellement des utilitaires graphiques en trois dimensions. « Je les avais développés pour moi, et ils n'étaient pas vraiment terminés ; à chaque fois qu'on commence à mettre au point un programme, on a une autre idée, et on embraye tout de suite dessus ». Ses idées se rapportent souvent, pour ne pas dire toujours, à l'espace et au dessin.
Cette passion du graphisme se retrouve jusque dans sa chemise, dont le fond jaune est constellé de reproductions de dessins. Il veut aller toujours plus loin dans le trait, dans le graphisme, et attend avec impatience les capacités accrues en mémoire des matériels de demain. « L'évolution du logiciel va de pair avec l'augmentation des illustrations, avec la possibilité d'utiliser des séquences animées. »
Grand amateur de science-fiction et de bandes dessinées, il espère des lendemains où il pourra créer des mondes sans contraintes de mémoire, faire évoluer des images sans limitation de vitesse. En attendant, il travaille d'arrache-pied avec le capitaine Blood, souvent toute la nuit, sans compter les heures passées à programmer, à réfléchir, à couvrir son cahier de travail de schémas sibyllins. Il lui arrive, après des heures passées à sécher sur un problème, de se réveiller avec l'illumination de la solution.
Le créateur est pauvre, pour le moment — « je suis couvert de dettes » — mais pas malheureux pour autant. Dans l'univers de la programmation, il est dans son élément. « La programmation, c'est un super jeu », affirme-t-il de sa voix calme, avec un demi sourire. « Il faut résoudre des problèmes, débusquer les bugs d'un programme ». Eh oui, il y en a qui aiment.

O. C.

VINCENT BAILLET
Électrotechnicien

Connaissez-vous les « softs » antibiotiques ? Non ? Alors dès votre prochaine grippe et même avant, courez vous acheter, sans ordonnance, Bactron, premier logiciel bactéricide. Guidez-le dans le labyrinthe de votre pauvre corps malade ; de quelques coups de joystick bien appliqués aidez-le à libérer vos anticorps et vos enzymes gloutons, vous vous sentirez bien mieux très vite.
« Au départ, avec l'équipe de Loriciels, nous avons voulu faire un jeu un peu aberrant, raconte Vincent Baillet. A partir d'un virus ressemblant à un oursin. Nous avons d'abord travaillé avec un médecin qui nous apportait des croquis en pagaille, nous étions plongés dans les traités d'hématologie. Puis nous avons abandonné. Nous aurions ainsi fait un jeu proche de la réalité, certes, mais pas vraiment drôle ». Et Bactron est plutôt rigolo, avec sa manière de sautiller sur une musique très rock concoctée par Michel Vinogradov, du Grand Orchestre du Splendid, en se baladant dans les 55 salles du labyrinthe de notre corps, pendant que notre électrocardiogramme faiblit et que la fièvre monte. Il faut faire vite, la fin est proche...
Vincent Baillet, 21 ans, est développeur chez Loriciels. Titulaire d'un BTS d'électrotechnique et d'un début de licence en électronique, c'est un fan d'Othello. (Il a été troisième au championnat de France et a beaucoup voyagé pour satisfaire cette passion, découverte grâce à l'informatique, autre passion.)
Engagé par Laurent Weil, P.-D.G. de Loriciels, il travaille sur des idées qui naissent souvent pendant une réunion de remue-méninge (celle de Bactron est née dans la tête de Laurent Weil). Cet antibiotique, il faut donc le balader dans un labyrinthe où il rencontrera diverses bestioles, bonnes ou mauvaises, douées de mouvements cycliques ou totalement aléatoires.
C'est là que le travail d'équipe commence, programmeur, graphiste et musicien ensemble sur le projet. « Le programmeur est souvent en train



Vincent Baillet : avec son jeu, transformez-vous en antibiotique.

de freiner les deux autres, qui veulent le plus de place possible pour le graphisme et la musique. » Première étape, l'écriture des routines d'animation, pour le graphisme en 2D ou en pseudo 3D. Il ne faut surtout rien oublier, en particulier les effets à réaliser lorsqu'un objet passe derrière un autre. Ils ne doivent pas se mélanger, il faut tenir compte des faces cachées. »
Ensuite, on passe aux routines de dessin puis au plan du labyrinthe avec gradation des difficultés, et à la définition des scènes. « On peut établir le scénario une fois pour toutes ou le

modifier au fur et à mesure. C'est ce qu'on a fait pour Bactron. Au fur et à mesure de son élaboration, on décollait dans le délire. Mais tout en tenant compte des contraintes de la machine, de la place mémoire en particulier. Chaque jeu a ses difficultés propres. Celles de Bactron résidaient dans les fonctions graphiques qui ont été longues à programmer ».

Cela a représenté six mois de travail mais au bout de trois mois, Vincent et les autres pouvaient déjà voir ce qu'il allait donner, commencer à gérer les interactions entre les objets.

Il y a également beaucoup de petits bouts de papier dans la manière de travailler de Vincent Baillet. « Je ne fais jamais d'organigramme mais j'écris sur le papier un pseudo langage, une pseudo syntaxe pour représenter le programme final avant de le retranscrire dans le langage de la machine ».

Six mois de travail, cela signifie deux programmes par an ? Pas vraiment. Cette année, Vincent a terminé le programme entrepris par un autre, écrit une démonstration pour La Villette et Bactron. Et mis en place une méthode « gain de temps » pour les programmes ultérieurs en rendant les routines d'animation utilisables pour d'autres logiciels. « Auparavant, on écrivait des routines pour chaque jeu. En créant un fonds de routines, utilisable par plusieurs personnes, on gagne en temps et en sécurité. Avant, je mémorisais en vrac ce que j'avais fait ; il m'était donc presque impossible de retrouver les lignes de programmes que je cherchais pour les modifier. Maintenant, tout est structuré pour que l'ensemble des routines graphiques se résume en des fonctions simples, sur lesquelles on peut greffer les variations spécifiques à chaque logiciel. » C'est ainsi qu'il a mis en place, entre autres, un tableau de collisions et des routines de déplacement et de collisions d'objets. Et le débuggage, c'est un problème ? « Pas vraiment, je le fais au fur et à mesure. Chacun sa méthode, n'est-ce pas ? Je n'utilise pas d'outil, d'ailleurs sur Amstrad, il n'y a pas d'outil de débuggage évolué, je prends les routines de tous les côtés, c'est ainsi que j'arrive à savoir où est l'erreur. »

Aux dernières nouvelles, Bactron se porte bien. Vincent Baillet en termine l'adaptation sur le nouveau TO9 bis de Thomson. Avant de partir vers de nouvelles aventures car son graphiste et lui sont en train de « maturer » un nouveau jeu. Quoi ? C'est encore secret.

Martine CASTRO

PHILIPPE BAUMARD
Étudiant

Venise. Le Carnaval et ses masques. Vous êtes le héros, votre femme a été tuée, et vous décidez de la venger. Armé et masqué dans une ville où les vilains le sont aussi, vous devrez aller au bout de cette tâche difficile. « Les joueurs de jeux d'aventure sur micro se plaignent toujours de ce qu'ils sont trop faciles à faire. Alors j'ai voulu en faire un qui soit difficile, qui soit cohérent et complexe à la fois », explique Philippe Baumard, 18 ans, étudiant, et concepteur développeur de ce jeu.

Au fil du dédale de la ville, on rencontre une vingtaine de personnages, on discute avec eux. Car, contrairement à l'immense majorité des jeux d'aventure, la progression ne se fait pas par mots clé mais en dialoguant avec les personnages. Masque est construit autour d'un analyseur de syntaxe très sophistiqué, qui permet un jeu de questions/réponses entre le héros et les caractères qu'il rencontre.

« Pour qu'un jeu soit vraiment performant, il faut énormément soigner l'analyseur de syntaxe. La base de connaissances de Masque est solide, et les personnages peuvent alors jouer entre la menace et le dialogue. L'analyseur prend une donnée qui est censée être une phrase et la dissèque en tous les morceaux possibles. Il fait ensuite l'analyse de chaque morceau et de l'ensemble de la phrase. La base repose sur un vocabulaire de 500 à 600 mots, classés en ordres (donner) et en buts (arme). »

Ce créateur de 18 ans, qui vient d'intégrer l'INSEC de Bordeaux pianote depuis 5 ans. Après avoir essayé toutes les petites machines du marché, il s'est fixé (pour le moment) sur l'Amstrad. Il programme en Basic et en assembleur. « Je ne suis pas un génie de l'assembleur mais plutôt un génie de la débrouille ». Après avoir fait comme tout le monde quelques petits programmes, il se passionne pour les analyseurs de syntaxe. D'ailleurs, il aime les langues et pratique le russe, l'anglais et l'allemand.

Comment conçoit-on un jeu que l'on veut difficile et complexe dans sa construction ?

« On commence par une idée, et on essaie de la développer. L'action se déroule à Venise pendant le carnaval, parce que j'aime cette ville à ce moment-là et les masques permettent d'accroître la difficulté du jeu, puisque on peut toujours en changer. Ensuite, si on est limité en possibilités techniques, on forme une équipe. Mon point faible, c'est le graphisme. »

Il s'est donc mis en équipe avec Patrick Daher, auteur du graphisme de Zombi.



Quel visage se cache donc derrière le « Masque » de Philippe Baumard ?

Ensuite, il passe à l'écriture du scénario, c'est-à-dire une suite d'événements se réalisant dans certaines conditions. « Les idées viennent n'importe quand, et dès qu'on en a une, vite on lâche tout pour la noter. J'ai toujours des petits bouts de papier partout ».

Puis il dessine l'environnement, un carré de 600 mètres de côté, représentant la place Saint-Marc et ses environs — « c'est un plan assez fidèle du quartier... », — l'informatise et le code. Vient alors la phase d'écriture du programme. Sans faire d'organigramme, il l'a dans la tête. Et pour coucher son programme sur l'écran, il s'enferme : une immersion totale parfois dérangeante pour son entourage...

L'opération a duré six mois, pendant la terminale C, avec le bac au bout. L'objectif était clair : « je devais choisir entre un résultat au bac ou terminer mon programme. Je suis arrivé à un compromis : avoir le bac juste et écrire la moitié de mon programme. Ça marché. »

Maintenant le bac est derrière lui et le programme terminé et débuggé : « l'horreur, surtout pour les routines écrites en assembleur : corriger toutes les fautes prend bien une quinzaine de jours, car il faut essayer toutes les actions possibles dans toutes les circonstances possibles. »

Masque est vendu accompagné d'une BD dessinée par Agnès Ferrand, racontant le scénario. Maintenant, à l'INSEC de Bordeaux, Philippe Baumard se plonge dans le commerce et l'économie. Si l'informatique est un plaisir, il n'a pas envie d'en faire son métier. Sa vocation « C'est le commerce, et surtout le commerce international. J'aime les métiers de contact. Et si un jour je peux en concilier un avec l'informatique, alors ma voie sera trouvée...».

M.C.

PROGRAMMATION: FAITES VOS JEUX

Programmer soi-même un jeu d'aventure, quelle bonne idée ! Mais dès que l'on veut réaliser un jeu valable, il existe toute une série de règles à observer et de routines à connaître. Voici une méthodologie originale qui vous permettra de résoudre vos principaux problèmes.

Si vous êtes tout à la fois amateur de jeux et de micro-informatique (ce qui devrait être normalement le cas de la plupart sinon de tous les lecteurs de ce numéro spécial), il est difficile d'imaginer que l'idée de créer vous-même un jeu sur micro ne vienne un jour vous traverser l'esprit. Si cette idée est installée depuis suffisamment longtemps dans votre cerveau bouillonnant d'imagination, il y a fort à parier que vous êtes déjà passé à l'action et qu'au prix de quelques heures de sommeil perdu, vous avez déjà produit des jeux qui ne sont pas forcément des hits internationaux mais d'honnêtes divertissements qui vous enchantent, vous, votre vieille maman et les plus indulgents de vos amis. Si vous êtes déjà auteur d'un jeu sur micro ou si vous envisagez de le devenir, il vous a fallu ou il vous faudra répondre à cette double question : « sur quoi et en quoi ? », qu'il faut traduire par « sur quel modèle de micro-ordinateur et dans quel langage de programmation ? » Pour la première partie de la question, pas de souci, vous choisirez le modèle que vous possédez. Le langage de programmation, lui, doit être à la fois disponible sur votre micro et bien connu de vous, ce qui réduit le champ des solutions possibles. Basic, Forth, Pascal, Langage C ou Assembleur. Jusqu'à plus ample information, Fortran, Cobol, Logo, Prolog ou Ada n'ont pas fourni dans le domaine du jeu des résultats dignes d'intérêt.

Le but de cet article est de vous donner une méthode et quelques règles de base nécessaires à la programmation de jeux d'aventure. Inutile en effet de réinventer la roue. Mieux vaut utiliser votre temps et votre imagination pour créer un jeu original.

LA STRUCTURE DES JEUX D'AVENTURE

L'écriture d'un jeu d'aventure peut sembler complexe en raison du grand nombre de détails et d'éléments qu'il faut gérer. Cependant, la logique fondamentale en est assez simple et il est possible de créer des jeux proposant une grande variété de situations en procédant à une analyse rigoureuse des objets manipulés.

La méthode présentée dans cet article résulte de discussions avec les membres de ICOM, auteurs de l'une des meilleures maisons d'édition de logiciels de jeux d'aventure : Mindscape. Les illustrations ci-jointes sont extraites de leur très beau « UNINVITED ».

Le jeu de notre exemple, figuré sur notre illustration p. 17, se déroule dans un certain nombre de pièces qui portent chacune un numéro d'ordre. Une pièce est en fait une situation. Ce peut aussi bien être un sombre gourbi qu'un cratère sur la lune ou bien encore la clairière dans laquelle vous, futur roi Arthur, allez trouver une épée dont on n'a pas fini d'entendre parler.

Le joueur progresse dans l'aventure de pièces en pièces. La progression se fait en fonction des décisions prises par le joueur et de règles internes sur lesquelles le joueur n'a pas de contrôle. Ces dernières intègrent souvent des paramètres choisis au hasard. Dans chaque pièce, le joueur est placé dans une situation décrite par un texte et un dessin. Certains objets peuvent en outre être présents et éventuellement manipulés ou emportés par le joueur. Après avoir pris connaissance de son environnement, le joueur prend des décisions qui peuvent le conduire dans une autre pièce ou modifier certains aspects plus ou moins visibles du jeu. Cette prise de décision peut se faire en langage clair à l'aide de sous programmes comparables à ceux décrits ci-dessus (« commande » et « déclarations conditionnelles »).

Mais avant de réaliser un jeu d'aventure, il est indispensable de réfléchir au préalable sur le scénario, la carte géographique sur laquelle il se déroulera, sur les dialogues et les avatars que rencontreront le joueur. Cette réflexion devrait conduire à une première maquette sur laquelle les grandes lignes du projet pourront être validées. Cette première maquette peut très bien ne comporter aucun graphisme, elle sert uniquement à tester la cohérence des situations.

Vient ensuite la phase d'habillage et de mise au point au cours de laquelle on ajoute les détails, on soigne les écrans, on affine le modèle. Cette dernière phase représente pratiquement les trois quarts du travail de programmation proprement dit. Tout au long de cette dernière phase, des tests sont réalisés afin de valider les dialogues et de les corriger au besoin. La nécessité d'introduire des modifications ou le désir de reprendre une portion de la structure, éventuellement réhabillée, afin de l'intégrer dans un autre jeu implique que l'on travaille sur des objets clairement définis, pratiquement standardisés.

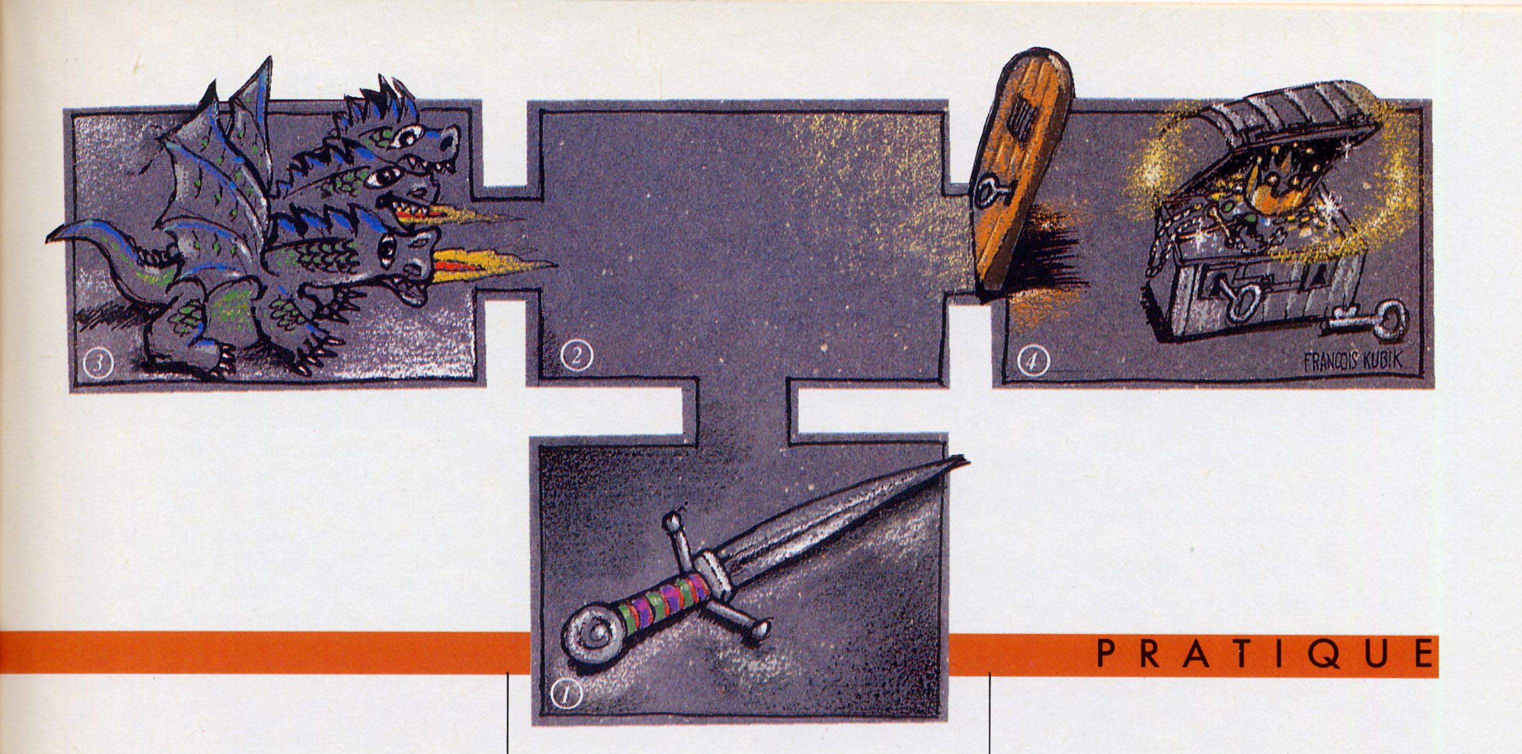
Une telle structure peut être conçue sur le principe des langages auteur pédagogiques. La mise en place de cette structure s'articule alors autour de deux programmes :

— un « éditeur d'aventures » (EA) qui n'est en fait qu'un éditeur de texte qui servira à éditer et à modifier les fichiers qui seront interprétés par :

— un « moteur », ou « joueur d'aventures » (JA) qui est en réalité un interpréteur de commandes.

Un exemple simplifié de syntaxe de commandes interprétées par un JA est donné dans l'exemple ci-contre.

Dans l'exemple représenté par notre illustration,



le jeu est composé de quatre pièces. Les numéros de celles-ci seront utilisés afin de gérer divers paramètres :

— description de l'environnement du joueur,
— codage des chemins possibles,
— localisation des objets du jeu.

Dans notre exemple, un seul chemin autorisé part de (1). C'est le chemin qui, par le Nord, va en (2).

De (2), on peut retourner en (1) (Sud), aller en (3) (Ouest) ou aller en (4) (Est). Cependant, une porte bloque le passage vers 4.

Le joueur ne découvre le plan du jeu qu'au fur et à mesure de son aventure. Tout joueur un tant soit peu sérieux dispose d'un petit calepin sur lequel il essaie de reconstituer la topographie des lieux. Ce n'est pas toujours chose facile car certains auteurs un peu vicieux se plaisent à semer la confusion en perturbant les directions de telle sorte qu'ayant été vers le Nord, il ne faille pas nécessairement aller vers le Sud pour retrouver son point de départ...

Deux objets figurent dans ce jeu. L'Épée, nécessaire pour tuer le dragon, et le trésor, but du jeu.

Le combat avec le dragon peut se dérouler de diverses manières selon le hasard du jeu. En tout état de cause, si le joueur n'a pas ramassé l'épée, il est voué à une mort certaine.

A partir de cette première vision du jeu, nous pouvons constituer les fichiers qui seront traités par le moteur du jeu.

Dans ce superbe schéma de jeu, qui nous sert d'exemple « simple », le principe est clair : le joueur doit ramasser l'épée en (1), se rendre vers le nord en (2) où il rencontrera le dragon de la pièce (3), puis aller chercher le trésor en (4). La programmation du jeu consiste à envisager les différentes évolutions possibles.

DÉCLARATIONS CONDITIONNELLES

IObjet	Cet objet doit figurer à l'inventaire du joueur
MObjet	Cet objet ne doit pas figurer à l'inventaire du joueur
OObjet	Cet objet doit être dans la même pièce
GObjet	Cet objet doit être ailleurs
Rnn	Le joueur doit être dans la pièce nn
Cmot mot	Le joueur doit taper cette commande. Mot peut être remplacé par ????
Fnn=nn	Test sur la variable nn.
Fnn>nn	Il existe trois tests:=,> et <.
Fnn<nn	

COMMANDES

PMessage	Print le message
AnnObjet	Ajoute l'objet à l'inventaire et nn au score
SnnObjet	Retire l'objet de l'inventaire et nn au score
+nnObjet	Place l'objet dans la pièce et lui donne la valeur nn
−Objet	Retire l'objet de la pièce
Tnn	Ajoute nn au score
T−nn	
$nn=nn	Affectation de la variable nn à la valeur nn
$nn+nn	Incrémentation de la variable nn de la valeur nn
$nn+−nn	Décrémentation de la variable nn de la valeur nn
$nn%	Affectation d'une valeur aléatoire comprise entre 0 et 99
Jnn	Saute à la pièce nn
Q	Fin du jeu et affichage du score

LE FICHIER DE DESCRIPTION DES PIÈCES (DP)

Ce premier fichier comprend une description de chaque pièce.

Cette description sera faite au joueur chaque fois qu'il entrera dans la pièce considérée.

Ce fichier contient la partie statique de la description de la pièce. Il ne doit pas traiter les objets qui pourront éventuellement être déplacés et qui seront décrits séparément.

Il comportera enfin l'énumération des liens vers les autres pièces du jeu. Dans notre exemple, cette première description ne comportera pas le lien entre (2) et (4). Ce lien, présent seulement quand la porte est ouverte, se trouve dans les fichiers des actions.

Un fichier de description graphique (GDP) peut associer un décor à chaque pièce. La taille mémoire considérable occupée par les graphismes nécessite cependant d'assez grosses machines.

EXEMPLE DE DP

Chaque ligne de ce fichier décrit une pièce, elle porte le numéro correspondant à celle-ci. la structure de la ligne est toujours la même : Numéro, Texte, liens vers les six directions (Nord, Sud, Est, Ouest, Haut, Bas). C'est le moteur du jeu qui lira ce fichiers et qui affichera les textes correspondant et éventuellement le dessin provenant du fichier GDP si le jeu est graphique. (OEF) indique la fin de ce fichier.
01, Vous vous trouvez dans une plaine fumante peuplée de troncs calcinés. Devant vous, l'entrée d'une grotte d'où monte un grondement sourd.,2,1,1,1,1,1,
02, Vous êtes dans l'antichambre de l'antre du dragon. Le grondement est de plus en plus assourdissant. Il fait sombre. Vous avec du mal à respirer l'air chaud et moite. Un couloir semble s'enfoncer vers l'ouest.,2,1,2,3,2,2,
03, Vous êtes dans l'antre du dragon. L'air est irrespirable, il règne une chaleur suffocante.,3,3,2,3,3,3,
04, Vous êtes dans une petite pièce, un air frais vient d'une fissure du plafond. Un rayon de lumière filtre à travers une légère brume.,4,4,4,2,4,4,(EOF)

LES FICHIERS DES ACTIONS (JD) ET (OD)

Il existe deux types d'actions : celles qui réclament une décision du joueur (JD) et celles qui sont décidées par l'ordinateur (OD).

L'ÉDITEUR D'AVENTURES

Le programme d'édition d'aventures permet de constituer et de modifier les fichiers précédents. C'est en fait un traitement de texte.
En tout état de cause, l'éditeur devrait au moins inclure les fonctions minimales suivantes : SAV nom.suf, LOAD nom.suf, MERGE nom.suf, LIST [nn-nn], LLIST [nn-nn] GOTO nn, QUIT ainsi que les traditionnelles fonctions d'édition de caractères INS et DEL. Un éditeur pleine page serait vraiment appréciable. Un mul-

LE FICHIER DES OBJETS (OBJ)

Chaque objet est défini par son nom, le codage de son genre (pour respecter la grammaire des dialogues, le numéro de la pièce dans laquelle il se trouve ainsi que sa valeur, s'il en possède une. Dans un logiciel graphique, on peut également associer à chaque objet les coordonnées de l'endroit où l'objet doit être affiché et naturellement un fichier qui contient le dessin de chaque objet (GOBJ).

EXEMPLE DE FICHIERS D'OBJETS

01,Epée,FS,00,01,
02,Trésor,MS,1000,04,
(EOF)
Chaque ligne de ce fichier décrit un objet. Elle porte un numéro correspondant à celui-ci. La structure de la ligne est toujours la même : Numéro, Nom, Indication grammaticale, Valeur, Numéro de la pièce où setrouve initialement l'objet. Dans le cas d'un logiciel graphique, ce fichier devra également comporter les coordonnées de l'endroit où l'objet doit être affiché. (EOF) indique la fin de ce fichier.

EXEMPLE DE FICHIERS D'ACTION OD

Pour des raisons de lisibilité, nous avons ici aussi, introduit des numéros de lignes qui ne sont pas nécessaires.

```
OD
001 F05=0
002 . $04=3
003 . $03=3
004 . $05=1
005 F03=0
006 . F04>0
007 .. R1
008 ... PBravo, vous avez tué le dragon et vous vous êtes
009 ... Pdébrouillé pour sortir vivant de son antre.
010 ... PPourquoi n'iriez-vous pas faire une petite sieste ???
011 ... Q
012 R2
013 . F01=0
014 .. PUne porte massive bloque l'accès à une autre pièce
015 .. Pvers l'est
016 . F01=1
017 .. PVers l'est, une porte mène à une petite pièce.
018 .. POn aperçoit une faible lueur bleutée.
019 R3
020 . F03=0
021 .. PUn dragon mort git sur le sol.
022 . F03>0
023 .. PLe dragon est là...
024 .. PIl vous attaque
025 .. $02 %
026 ... F02<75
027 .... Pet il vous manque.
028 ... F02>74
029 ... Pet il vous blesse.
030 .... $04+-1
031 F04=0
032 . PVous vous êtes débrouillé pour vous faire tuer.
033 . PPeut être aurez-vous plus de chance
034 . Pdans une autre existence.
035 . Q
```

Les lignes 001 à 004 initialisent les variables qui comptent les coups portés par le dragon (3) et le joueur (4). Ces variables ne seront plus réinitialisées (F05 vaut à présent 12).
005-011 Le dragon n'a plus de force, le joueur est encore valide, il est retourné dans la pièce 1 : Fin de la partie et affichage du score.

012-018 Le joueur est dans la pièce 2. Gestion de la porte : selon l'état de F01 on affiche le message disant si le passage est libre ou non vers la pièce 4.

019-030 Le joueur est dans la pièce 3. Gestion des événements ayant trait au dragon : F03 donne la force du dragon, si elle vaut 0, le dragon est mort. Autrement, on tire au hasard pour savoir si le coup du dragon porte (une fois sur quatre).

031-035 Le joueur est mort.

EXEMPLE DE FICHIERS D'ACTIONS (JD)

Pour des raisons de lisibilité, on a introduit des numéros de lignes qui ne sont pas nécessaires.

```
001 COUVRE PORTE
002 CENFONCE PORTE
003 CDEFONCE PORTE
004 . R2
005 .. F01 = 1
006 ... PElle est déjà ouverte.
007 .. F01 = 0
008 ... $01 = 1
009 ... PD'accord
008 CATTAQUE DRAGON
009 CTUE DRAGON
010 COMBAT DRAGON
011 CFRAPPE DRAGON
012 . R4
013 .. F03 = 0
014 ... PLe dragon est déjà mort
015 .. F03 > 0
016 ... MEPEE
017 .... PVous êtes sans arme.
018 ... IEPEE
019 .... $02 %
020 .... F02 < 75
021 ..... PVous frappez le dragon.
022 ..... T25
023 ..... $03 + -1
024 .... F02 > 74
025 ..... PVous le ratez.
026 R2
027 . F01 = 1
028 .. CEST
029 .. CALLER EST
030 .. CE
031 ... J4
```

Gestion de la porte. Pour ouvrir la porte, le joueur doit envoyer l'un des trois messages et être dans la pièce 2.

Le combat avec le dragon se déroule dans la pièce 3. On ne peut pas frapper le dragon si on a pas d'armes. On s'expose laors à ses coups. Si on a une arme, on le touche trois fois sur quatre ($03 + −1).

028-031 Dans la pièce 2, si la porte est ouverte, il est possible d'atteindre la pièce 4.

tifenêtrage avec des fonctionnalités de Couper/Coller serait royal. Les auteurs ont utilisé avec beaucoup de plaisir le fameux traitement de texte et d'idées THINK TANK qui génère des fichiers dont la structure est exactement celle décrite ci-dessus.

LE JOUEUR D'AVENTURE

Les structures utilisées dans les fichiers précédents et reconnues par le « joueur d'aventures » (JA) se trouvent dans les deux tableaux ci-contre.

LES STRUCTURES LOGIQUES

Les structures logiques reconnues par JA sont décrites dans les quelques lignes suivantes. A chaque étape du jeu, JA analysera les quatre fichiers afin de mener les actions.

Les retraits de texte matérialisés par des points indiquent le conditionnement des commandes à la manière de PASCAL. Les commandes indentées par rapport à une commande précédente sont conditionnées par celles-ci.

Cette structure très simple permet de coder les opérations logiques les plus classiques.

SI ALORS

I BAGUE
. P Vous portez une bague

Cette structure indique que si la bague figure à l'inventaire du joueur, alors le message est affiché.

ET

C ALAKAZAM
. I BAGUE
.. J 3

Si le joueur a dit « ALAKAZAM » et si il porte sa bague, alors il est transporté pièce 3.

OU

C FRAPPE DRAGON
C TUE DRAGON
C ATTAQUE DRAGON
. I EPEE

Ces trois commandes du joueur sont au même niveau : celui-ci passe à la suite s'il tape l'une des trois (il prend l'épée).

SI ALORS SINON

C METTRE BAGUE
C ENFILER BAGUE
C PORTER BAGUE
. M BAGUE
.. P Vous n'avez pas de bague
. I BAGUE
.. Vous êtes immédiatement transporté dans la tour du château.
.. J 6

LES VARIABLES

Il y a 99 variables utilisables par le programmeur : 01 à 99. La centième (00) tient en compte le nombre d'objets portés par le joueur.

Dans notre exemple, les variables utilisées sont :
F01 : 1 si la porte est ouverte, 0 si elle est fermée.
F02 : Test aléatoire durant le combat.
F03 : Nombre de coups frappés par le dragon
F04 : Nombre de coups frappés par le joueur.
F05 : 1 si F03 et F04 sont utilisées, 0 si F03 et **F04** viennent d'être initialisées.

En plus des structures logiques décrites ci-dessus, le moteur JA connaît un certain nombre de mots standards :
VA, ALLER, NORD, SUD, EST, OUEST, HAUT, BAS, EXAMINE, REGARDE, PREND, RAMASSE, LAISSE, POSE, INVENTAIRE, QUITTE...
Il est impossible de donner un listing complet

du moteur dans le cadre de cet article, cependant, le lecteur comprendra facilement qu'il contient les sous-programmes très inspirés de ceux expliqués ci-dessus.

Naturellement, il supporte une certaine imprécision dans l'orthographe et les formulations. Ainsi la phrase :
Ramassez la belle bague.
sera interprétée comme : RAMASSE BAGUE.
Pour arriver à cela, le programme commence par convertir tout en majuscules, ensuite, il ne conserve que les deux mots extrêmes de la phrase. Bien entendu, il lui arrive souvent de ne pas comprendre les intentions du joueur. Dans ce cas, il a une réponse « poubelle » du style :
— Je n'ai pas bien compris le sens de votre requête...

Les messages du style « Il y a une épée », « il y a un coffre », ainsi que les commandes « Prendre l'épée », « Ramasser le trésor » sont gérés par JA. C'est également lui qui gère l'inventaire des objets en possession du joueur. Il est cependant possible de court-circuiter cet interpréteur par des ruses dans OD ou dans JD :

R 3
. C PREND EPEE
. C BRANDI EPEE
. C SAISI EPEE
.. O EPEE
... P Dans un nuage de soufre et de poussière, l'épée disparaît...
... - EPEE

Nous avons jusqu'ici décrit les grands principes de la programmation d'un jeu d'aventure. Mais un programme nécessite aussi de résoudre une multitude de petits détails de programmation beaucoup plus « au ras des pâquerettes ». Difficile bien sûr de les décrire tous dans un article

de quelques pages. Nous nous sommes donc limités à trois routines qui seront très utiles au programmeur débutant. Il s'agit de la saisie d'un caractère au clavier, et de la saisie puis de la reconnaissance d'un mot. Nous avons choisi d'écrire ces quelques routines en Basic. En effet, parmi les cinq langages cités plus haut, Basic, Forth, Pascal, langage C, ou Assembleur, deux s'accommodent bien des jeux d'action exigeant une gestion rapide de l'écran. Ce sont l'Assembleur et le langage C. Nous les avons éliminés de notre propos pour deux raisons. Ces types de jeu et la forme de programmation qu'ils induisent sont toujours très spécifiques de la machine cible. De plus, la vitesse d'exécution s'accompagne d'une inflation des lignes de code qui s'accommode très mal de l'espace qui nous est réservé.

Parmi les trois langages qui nous restent, Basic, Pascal et Forth, nous choisissons Basic pour une raison très simple : c'est sûrement le langage le plus répandu sur micro. Néanmoins Basic présente, du strict point de vue de la programmation, deux inconvénients que nous tâcherons de surmonter. Basic n'est pas standardisé et il diffère donc assez sensiblement d'une machine à l'autre. D'autre part, Basic n'est pas un très bon langage de programmation. Les routines que nous décrirons sont conformes à la norme des Basic Microsoft ce qui garantit un portage facile des programmes sur un très grand nombre de matériels.

SAISIE D'UN CARACTÈRE AU CLAVIER

La première caractéristique d'un jeu sur micro est d'être interactif, c'est-à-dire d'évoluer en fonction des ordres transmis par le joueur à la machine et réciproquement. La plupart du temps les ordres sont transmis par les joueurs au moyen du clavier. Il existe certes, d'autres périphériques mieux adaptés (la manette de jeu, la souris ou le crayon optique) mais tous les micros n'en sont pas équipés.

Notre première procédure est donc une procédure de saisie d'un caractère du clavier. Le Basic offre en général deux instructions de scrutation du clavier : INPUT et INKEY$. De ces deux instructions, nous ne retiendrons que la seconde qui seule permet de saisir et de traiter sélectivement chaque touche appuyée. Tout programme qui se veut un tant soit peu sérieux se doit de bannir l'instruction INPUT qui ne permet pas au programme de conserver le contrôle des touches enfoncées. Toutes les saisies du clavier peuvent se faire par l'intermédiaire de l'instruction INKEY$.

Il est très probable que par un même jeu l'attente d'une touche enfoncée se répète de nombreuses fois. Il faut alors appliquer seulement le principe d'une programmation procédurale, c'est-à-dire que le programme doit comporter une seule procédure de saisie d'une touche. La description de cette procédure comme de toute procédure, comporte trois parties :

— les variables d'entrée transmises à la procédure par le programme appelant,

— le rôle de la procédure,

— les variables de sortie transmises par la procédure au programme appelant.

En ce qui concerne la procédure de saisie d'un caractère du clavier, nous aurons la description suivante :

- Variable d'entrée

A$: chaîne des caractères permis

- Rôle de la procédure

Elle refuse tout caractère non permis et ne rend la main que lorsqu'un caractère permis a été reconnu.

- Variable de sortie X : rang du caractère reconnu dans A$.

Il est agréable de rappeler les noms des variables d'entrée et de sortie dans les commentaires en tête de procédure et de décrire son rôle par une courte expression.

La valeur prise par la variable de sortie X doit ensuite être traitée par le programme appelant qui décide alors de procéder aux branchements adéquats par des GOTO ou des GOSUB.

Voici des exemples d'appels du sous-programme 1000 :

- Saisie des flèches de direction

A$=CHR$(8)+CHR$(9)CHR$(10)+CHR$(11) : GOSUB 1000

- Saisie d'un chiffre

A$="" : FOR I=48 TO 57 : A$=A$+CHR$(I) : NEXT I : GOSUB 1000

SAISIE D'UN MOT

Il peut évidemment arriver qu'une série de caractères doivent être saisis à la suite et validés par la touche ENTREE. Par exemple, pour saisir le nom du joueur ou un ordre dans un jeu d'aventure. Dans ce cas, on peut construire une procédure particulière qui fait appel à la procédure précédente.

L'instruction LOCATE place le curseur dans la colonne et la ligne précisées en paramètres. Le rôle de cette procédure est de saisir une suite d'un nombre limité de caractères sur une ligne d'écran. Les caractères seront filtrés en fonction de ceux transmis dans la chaîne A$. L'utilisateur dispose d'une possibilité de correction : la flèche gauche efface le dernier caractère affiché. La

PROCÉDURE DE SAISIE D'UN CARACTÈRE AU CLAVIER

```
1000 .
1001 .          Saisie d'un caractère
1002 .
1003 . Entrée : A$ : chaîne des caractères permis
1004 . Sortie : X  : rang du caractère saisi dans A$
1005 .
1010 Z$=INKEY$ : IF Z$="" THEN GOTO 1010
1020 X= INSTR(A$,Z$) : IF X=0 THEN GOTO 1010
1099 RETURN
```

PROCÉDURE POUR SAISIE D'UN MOT

```
2000 .
2001 .          Editeur de ligne
2002 . Entrée LM : longueur maximale de la chaîne permise
2003 .          DX,DY : coordonnées du début de saisie
2004 .          A$ : chaîne des caractères permis
2005 . Sortie REP$ : chaîne saisie
2006 .
2010 CX=DX : CY=DY : A$=CHR$(13)+CHR$(8)+A$ : REP$=""
2020 LOCATE CX,CY
2030 GOSUB 1000
2040 IF X=1 THEN GOTO 2099
2050 IF X>2 THEN GOTO 2080
2060 IF CX=DX THEN 2030
2070 CX=CX-1 : REP$=LEFT$(REP$,LEN(REP$)-1):
        PRINT CHR$(8)+CHR$(32)+CHR$(8);:GOTO 2030
2080 IF CX>DX=LM THEN 2030
2090 X$= MID$(A$,X,1);:REP$=REP$+X$ : PRINT X$;:GOTO 2030
2099 RETURN
```

validation se fait en appuyant sur la touche ENTREE.

Voici des exemples d'appels du sous-programme 2000 :

• Saisie d'un mot de moins de dix lettres en majuscules
LM=10 : DX=15 : DY=2 : A$="" : FOR I=65 TO 90 : A$=A$+CHR$(I): NEXT I : GOSUB 2000

• Saisie d'un nombre entier de moins de 7 chiffres
LM=7 : DX=15 : DY=2 : A$="" : FOR I=48 TO 57 : A$=A$+CHR$(I): NEXT I : GOSUB 2000

RECONNAISSANCE D'UN MOT

Le mot REP$ saisi dans la procédure 2000 doit ensuite être traité par le programme appelant;

Ce traitement consiste très simplement à reconnaître le mot saisi dans une liste de mots constituant le vocabulaire de base du jeu. Imaginons que tous ces mots soient regroupés en trois catégories. Nous donnons ici un début d'inventaire possible.

• Directions : NORD, EST, SUD, OUEST
• Actions : EXAMINER, PRENDRE, TUER, OUVRIR
• Objets : DRAGON, EPEE, COFFRE, BAGUE

Ces mots doivent d'abord être chargés dans une procédure d'initialisation appelée en début de programme.

La procédure suivante reconnaît le ou les mots reconnus dans la saisie. Le paramètre d'entrée est REP$, la chaîne à analyser, paramètre de sortie de la procédure 2000. Pour les paramètres de sortie, nous avons procédé d'une façon un peu brutale en construisant des tableaux D(I), A(I) et O(I) dont les valeurs sont 1 ou 0 suivant que le mot a été ou non reconnu. Le lecteur pourra proposer une solution plus rapide et plus contraignante en fonction des caractéristiques de son jeu.

Cette méthode et ces quelques procédures ne sont que les premières pierres de l'édifice que constitue un jeu d'aventure. Elles devraient vous permettre de démarrer votre programme sur de bons rails.
A vos micros !

Jean-Baptiste TOUCHARD
Serge POUTS-LAJUS

PROCÉDURE DE CHARGEMENT DU VOCABULAIRE

```
3000 .
3001 .            Initialisation vocabulaire
3002 . Sortie :   ND, DIR$(I) : directions
3003 .            NA, ACT$(I) : actions
3004 .            NO, OBJ$(I) : objets
3005 .
3010 DATA 4,NORD,EST,SUD,OUEST
3020 DATA 4,EXAMINER,PRENDRE,TUER,OUVRIR
3030 DATA 4,DRAGON,EPEE,COFFRE,BAGUE
3040 RESTORE 3010
3050 READ ND : FOR I=1 TO ND : READ DIR$(I) : NEXT I
3060 READ NA : FOR I=1 TO NA : READ ACT$(I) : NEXT I
3070 READ NO : FOR I=1 TO NO : READ OBJ$(I) : NEXT I
3099 RETURN
```

PROCÉDURE DE RECONNAISSANCE D'UN MOT

```
4000 .
4001 .            Analyse de la saisie
4002 . Entrée : REP$ : chaîne à analyser
4003 . Sortie : tableaux D, A et O à 0 ou à 1
4004 .
4010 FOR I=0 TO ND : IF INSTA(REP$,DIR$(I))=0 THEN D(I)=0
          ELSE D(I)=1
4020 NEXT I
4030 FOR I=0 TO NA : IF INSTR(REP$,ACT$(I))=0 THEN A(I)=0
          ELSE A(I)=1
4040 NEXT I
4050 FOR I=0 TO NO : IF INSTR(REP$,OBJ$(I))=0 THEN O(I)=0
          ELSE O(I)=1
4060 NEXT I
4099 RETURN
```

Uninvited est un jeu conçu par Icom suivant la méthode exposée brièvement dans cet article. Il devrait figurer prochainement au catalogue de Cedic-Nathan.

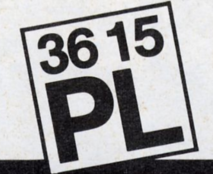


Jean-Baptiste Touchard **est responsable du département informatique et audiovisuel à l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle. Mais il est aussi auteur de nombreux ouvrages sur l'informatique, les logiciels pédagogiques et les logiciels de jeux et à également conçu plusieurs jeux accessibles par Minitel ; ses favoris : « Chiens et chats » et « Cauchemar ».**

Serge Pouts-Lajus **est l'auteur de nombreux jeux pour micros Thomson et de livres sur la micro ; citons entre autres : Musique et Bruit, Image et Animation. Il dirige le bureau logiciel de Cedic Nathan.**

SUR MINITEL 3615 PL UN MORDU-DU-JEU GAGNE 1000 F. ET VOUS ?

Sur PL, on trouve tout ce qu'on cherche : informations, résultats sportifs, partenaires de jeux, défis passionnants, loisirs, services, rencontres amicales ou aventureuses... En plus, ces derniers temps, on trouve de l'argent ! oui... 1000 F qui peuvent tomber dans votre poche si vous appelez au bon moment ! Comment ? composez le 3615 PL, sur votre Minitel. Bienvenue et... bonne chance à vous !



PL : l'événement sur minitel.

Jeu gratuit du 10 au 31 décembre 1986. Envoi d'un bulletin-jeu et du règlement complet sur simple demande à JEU P.L. cedex 9224 – 75701 PARIS BRUNE.

Mandarine

LES JEUX GRATUITS

Vous trouvez les programmes de jeu trop chers ? Et bien, ne les payez plus ! Il existe plusieurs moyens de se procurer — en toute légalité — une grande quantité de jeux ou de programmes sans bourse délier. Autant en profiter, même si ce n'est pas toujours simple...

Qui a dit que les programmes de jeux coûtaient trop chers, et que la seule façon d'en posséder, c'était la copie pirate ? Ceux-là ne sont décidément plus à la page. Collectionner une multitude de logiciels sans bourse délier (ou presque), c'est possible, qui plus est en toute légalité. Cela s'appelle le freeware ; comme il se doit, ça vient des États-Unis ; en France, tout le monde s'y met.

L'histoire démarre donc aux États-Unis, avec l'idée géniale d'un auteur d'un logiciel de communication pour IBM-PC, PC Talk. Si l'écriture, le développement d'un programme passionnent tout auteur de logiciels normalement constitué, le démarchage pour trouver un éditeur — en un mot vendre sa soupe — constitue une démarche pénible. Idée : l'auteur diffuse le programme auprès de ses amis, de ses relations, les incite à lc copier, à le faire connaître, à le faire essayer à qui veut.

Tel qu'il est né aux États-Unis, le freeware se résume donc à un slogan : « essayez, vous paierez après » (voir encadré). Car la méthode repose sur un contrat moral ; si l'utilisateur est satisfait du programme, il envoie directement à l'auteur 10, ou 20 ou 50 dollars. Chaque auteur fixe son prix en fonction du temps qu'il a consacré à l'écriture du programme. On connaît la rigueur morale des Américains ; là-bas, le système a fonctionné du feu de Dieu et a fait beaucoup d'émules. Auteurs et utilisateurs y trouvent leur compte, les premiers en se faisant connaître, en recevant suffisamment d'argent pour rentabiliser leur travail et continuer à développer des produits ; les seconds en payant un logiciel de qualité deux à trois fois moins cher que dans le commerce.

Dans la mesure où l'utilisateur est quand même amené à payer, il ne s'agit pas exactement de freeware. En France, on préfère à cette appellation celle de shareware (share signifie participation). En France également, où le système D est à l'honneur, où les pirates sont légion et où quelqu'un qui enverrait 100 ou 500 F pour un programme alors que personne ne l'y oblige passerait pour un crétin, on se fait peu d'illusions sur l'avenir de ce système. Sur son réseau, Calvacom (c'est le nouveau nom de Calvados) propose bien quelques logiciels américains pour lesquels il est demandé une participation à l'utilisateur ; mais ces logiciels ont déjà été rentabilisés sur le marché américain.

Il existe cependant un vrai freeware ; ce sont les logiciels du domaine public. Il s'agit de programmes pour lesquels les auteurs ont abandonné leurs droits, sur lesquels ne s'exerce donc plus le copyright. Chacun peut en faire absolument ce qu'il veut : le copier en 263 exemplaires, le transformer, le compléter. De quels logiciels s'agit-il ? Essentiellement de ceux qui sont développés dans les clubs d'utilisateurs, où l'on programme à tour de bras pour le plaisir. Ou encore de petits programmes développés un jour, pour un usage personnel, de



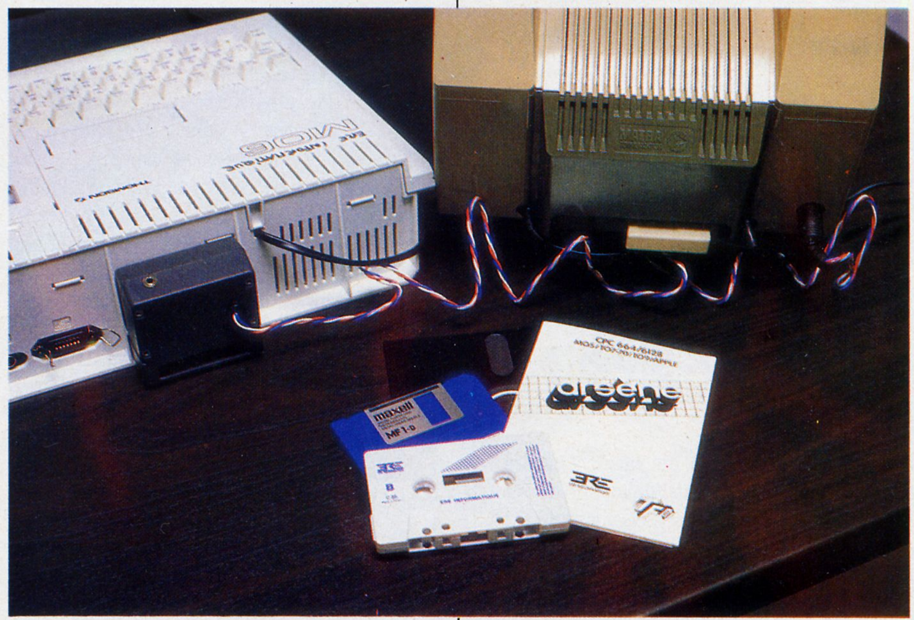


PHOTO JEAN-LOUIS DESNOS

Grâce au câble Arsène qui relie le micro (à g.) et le minitel (à dr.), les utilisateurs peuvent télécharger des jeux en ne payant que le prix de la communication.

« SI VOUS AIMEZ CE JEU, ENVOYEZ-MOI 20 DOLLARS »

Le shareware est aussi appelé « users supported software » (logiciel soutenu par ses utilisateurs). L'utilisateur est averti dès les premières minutes qu'il s'agit de ce type de logiciel, par un texte de ce genre qui apparaît à l'écran : (Il s'agit en l'occurrence de Cap'Magnéto, développé par l'Américain Al Evans) :

« On peut dire que sur les 50$ que vous coûtent la plupart des jeux pour le Mac, 20$ vont au grossiste, 10 au revendeur, environ 12,50 à l'éditeur, et il en reste 7,50 pour le programmeur. Ce n'est pas scandaleux. L'éditeur prend les risques, paie des publicités coûteuses et la fabrication de beaux emballages. Le grossiste doit garder en stock de grandes quantités de logiciels, dont certains ne se vendront jamais. Le détaillant doit payer le coût du magasin et le salaire des vendeurs.

Certains concepteurs de logiciels mettent à profit leur propre technique pour raccourcir la distance qui les sépare des utilisateurs. C'est ce que je fais (...). C'est pourquoi je ne protège pas mes programmes contre la copie. Au contraire, j'encourage les utilisateurs à donner des copies de ce jeu (...). Je vous demande simplement de l'essayer pendant un temps raisonnable — disons 10 heures —. S'il vous a distrait, si vous aimez ce jeu, envoyez-moi 20$ et dites à vos amis d'en faire autant. C'est important pour moi, parce que j'ai passé quelques milliers d'heures à fabriquer ce jeu. C'est important pour ma femme et ma fille, qui me regardent bizarrement depuis que j'ai dit à tous les éditeurs professionnels d'aller se faire voir (...).

petits utilitaires plus ou moins terminés, des jeux que votre voisin de pallier, passionné de micro-informatique, invente chaque nuit, en un mot autant de programmes qui ne sont pas commercialisables mais peuvent être utiles à l'un ou l'autre.

UNE IMPRESSIONNANTE BIBLIOTHÈQUE

A côté de ces programmes, qui viennent encore pour l'essentiel d'outre-Atlantique, on trouve aussi deux autres types de logiciels « gratuits » ; ceux que diffusent les revues spécialisées *Jeux et Stratégie, Science et Vie Micro, l'Ordinateur Individuel, Hebdogiciel*, etc., sous forme de liste dans leurs colonnes, et également les logiciels anciens — la durée de vie d'un produit quel qu'il soit, et à plus forte raison d'un logiciel, n'est pas éternelle — que les éditeurs ne commercialisent plus.



En mettant bout à bout tous ces logiciels, on arrive vite à une impressionnante bibliothèque, dont le propre est de n'avoir pas de caractéristiques précises : on y trouve le pire et le meilleur, des programmes inachevés, d'autres sophistiqués, des 3 Ko et des 100 Ko, des jeux, des utilitaires, des applications, des polices de caractères, des logiciels systèmes, des programmes de communication. Tous les matériels sont aujourd'hui concernés ; il y en a pour Thomson, Amstrad, Oric, MSX, Atari, Commodore, Apple, IBM-PC et compatibles, et j'en passe.

Reste à savoir comment se procurer ces programmes. Quatre voies pour y parvenir : les réseaux de communication, les clubs d'utilisateurs, les boutiques, ou les revues spécialisées, chacune de ces voies procurant une gratuité plus ou moins... totale.

La voie royale pour la fourniture de logiciels gratuits reste le téléchargement (ou chargement à distance) de programmes. La démarche est simple : l'utilisateur se connecte de chez lui à un serveur — l'ordinateur qui contient les programmes — avec un modem ou avec son minitel, qui joue le rôle de modem. Un câble qui relie le minitel au micro-ordinateur (par exemple « Arsène »), et un programme de téléchargement convient pour un ou plusieurs serveurs, mais pas pour tous (voir encadré pratique), c'est ce qui fait dire avec une grande justesse à Philippe Ulrich, d'Ere Informatique, qu'« aujourd'hui, le téléchargement est encore un truc de hobbyistes ».

L'Ordinateur Individuel, Hebdogiciel, le Serveur Médical, Exelvision (en association avec le service Funitel) et Calvacom proposent ainsi des centaines de programmes accessibles sur leur serveur télématique.

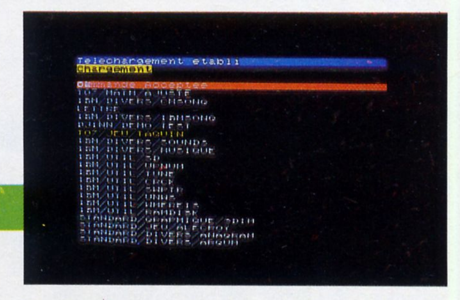
L'OI et Hebdogiciel bénéficiaient déjà l'un et l'autre d'une banque de programmes au moment de l'ouverture de leur service de téléchargement, il y a quelques mois ; ceux qui ont été publiés dans leurs journaux, pour lesquels les auteurs, toujours des hobbyistes, ont été rémunérés (100 F la page pour Hebdogiciel, de 500 F à 3 000 ou 4 000 F à l'OI selon la qualité du programme). « Sur les 300 programmes que nous avons publiés, les premiers ne sont pas très perfectionnés », explique Michel Desangles, à Hebdogiciel ; « à l'époque, tout le monde apprenait. Aujourd'hui, les matériels et les amateurs se sont beaucoup améliorés ; nous recevons d'excellents programmes, qui font parfois jusqu'à 30 Ko, qui mériteraient d'être publiés ».

Les services de téléchargement proposent aussi des logiciels en freeware importés des États-Unis : « Chaque fois qu'un journaliste part en reportage, il rapporte quelques disquettes », raconte Antoine Jennet, responsable du service télématique à l'OI. « Dans tous les salons, toutes les foires informatiques, des programmes sont disponibles ; ils en récupèrent également dans les clubs d'utilisateurs ». En ce qui concerne la sélection et l'adaptation des programmes, deux philosophies s'affrontent ; d'un côté, comme chez Hebdogiciel, on considère que tout programme, quel qu'il soit, est susceptible d'intéresser quelqu'un à un titre ou à un autre, même mauvais, même incomplet, même parfaitement inutile. « Dans les 4 Mo de programmes pour Atari que nous avons chargés en octobre », raconte Michel Desangles, « il y en a par exemple un qui affiche 256 couleurs. Il ne sert strictement à rien, si ce n'est à montrer qu'on peut obtenir 256 couleurs sur l'Atari ST. Malgré tout, il peut intéresser ou amuser quelqu'un. » A Hebdogiciel, on estime que l'utilisateur est assez grand pour faire son choix lui-même, le risque étant quand même que le service ressemble assez vite à un étalage de marché aux puces, à un invraisemblable fatras de logiciels dans lequel il faudra farfouiller longtemps avant de trouver son bonheur. Cette vision des choses s'accompagne d'une logique selon laquelle le freeware se donne et se prend tel quel, c'est-à-dire non traduit.

L'autre philosophie, adoptée par la majorité des fournisseurs, prône la sélection des programmes, pour ne proposer que ceux que l'on juge intéressants, utiles, drôles, éducatifs, etc. « Il y a beaucoup de déchet dans le freeware », estime Chine Lanzmann, responsable de la bibliothèque Macintosh à Calvacom ; « nous laissons tomber ceux qui sont bugués ou incomplets. » Pour les logiciels dont la documentation (en américain) est un peu longue ou fastidieuse, certains s'efforcent de proposer des traductions. « Des abonnés du réseau nous proposent parfois aussi des traductions », dit Chine Lanzmann. A l'OI, on s'efforce également de traduire la documentation des logiciels. « Il s'agit d'apporter une plus value aux programmes », estime Antoine Jennet. Une partie des logiciels du domaine public du service de l'OI, fournis par OVF (une association d'utilisateurs) est déjà en partie francisée, par des membres de l'association.

Comment s'effectue le téléchargement ? D'une façon générale, en accédant au service, l'utilisateur choisit dans un premier temps le type

de machine sur lequel il veut télécharger. La liste des logiciels disponibles sur ce matériel s'affiche ensuite, classée par type d'utilisation. Chaque programme est décrit succinctement (de 2 mots à 3 lignes), avec sa taille, et éventuellement le temps de chargement nécessaire. Il faut compter par exemple un peu moins de 9 minutes pour charger un programme de 30 Ko sur Oric ; sur IBM-PC, on charge dans le même temps 54 Ko. Le « prix » du freeware est là, dans le temps nécessaire au chargement, c'est-à-dire le temps où l'utilisateur est connecté au réseau Transpac. Sur le kiosque (3615) par lequel on accède aux services, la connexion coûte une taxe de base (74 centimes) toutes les 45 secondes, soit moins de 10 F pour un logiciel de 30 Ko, auxquels on peut s'amuser à rajouter le prix de la disquette vierge si l'on veut être tout à fait précis.
Le cas d'Exelvision est à considérer un peu différemment, puisque le constructeur/éditeur propose et ne propose que les programmes développés avec le langage auteur maison, Exelquad. Les auteurs sont alors rémunérés à la consultation du logiciel. Les 500 programmes disponibles concernent essentiellement l'éducation ; on pourra quand même jouer avec une dizaine d'entre eux — il s'agit de jeux d'arcades. Évidemment, télécharger ces programmes suppose de posséder un matériel signé Exelvision (EXL 100 ou EXL TEL). Dans ce cas, on pourra aussi bientôt charger des jeux de Funitel. La quasi totalité des logiciels n'excède pas 16 Ko (c'est-à-dire la capacité mémoire de la machine), soit 3 minutes de chargement.
Pour Calvacom, qui utilise le réseau Transpac, mais par le 3613 (une taxe de base toutes les 20 minutes entre 8 h et 18 h, une taxe de base quelle que soit la durée le reste du temps), l'utilisateur paie un abonnement qui lui donne un crédit d'heures. L'heure de connexion est tarifée à 59 F. Dans ce cas, on accède au serveur avec un numéro de code personnel.
Les clubs d'utilisateurs proposent également à leurs adhérents des logiciels gratuits, par voie télématique ou sur disquettes. Le club Micro Thomson a ainsi ouvert en juin dernier un service télématique, Thomtel, hébergé dans le serveur de la ville de Metz, (accessible aux membres du club avec un code) où sont disponibles des logiciels ludiques et éducatifs. « Il s'agit de programmes qui nous sont donnés par les membres du club, ou encore de logiciels que nous récupérons chez les éditeurs, qui ne sont plus commercialisés », explique la responsable du club chez le constructeur de micro-ordinateurs. Le club Apple édite de son côté un catalogue de logiciels du domaine public, dont la plupart viennent des États-Unis. « Il y a aussi de petits programmes écrits par les membres du club », précise sa responsable Marie-Andrée Leclère, « mais les clubs d'utilisateurs américains, comme A.P.P.L.E. sont quand même beaucoup plus prolifiques que les français ».



Une fois le menu de telechargement affiché, il n'y a plus qu'à sélectionner le matériel que vous utilisez.

OU ET COMMENT SE PROCURER DES LOGICIELS GRATUITS ?

TÉLÉCHARGEMENT :
— L'Ordinateur Individuel : 3615 + TF1 (pour matériels Thomson, Amstrad, Compatibles PC et Apple II).
— Hebdogiciel : 3615 + HG*T (accès direct au téléchargement) (pour matériels Thomson, Oric, Amstrad, MSX, Atari ST, Apple, Commodore 64, IBM-PC ; Spectrum et EXL 100 sont également prévus).
— Serveur médical : 3615 + SM1 (pour PC et compatibles, Atari ST, Commodore et Apple).
— Exelvision : 3615 + FUNI + MIC.
— Calvacom : pour Macintosh, Apple II, mais aussi Atari ST et les matériels sous MS-DOS. La « Boîte à communiquer » (un manuel d'utilisation du réseau plus trois heures de connexion) est vendue 350 F chez les revendeurs. Sinon s'adresser à Calvacom, 87, bd de Grenelle, 75015 Paris, tél. : 05 22 58 21 (appel gratuit).
RELIER MINITEL ET MICRO-ORDINATEUR :
— Arsène (990 F), développé aux normes « officielles » du CCETT (centre commun d'études de télédiffusion et télécommunications) permet de se connecter sur le serveur de TF1, qui héberge le service de téléchargement de l'OI, et sur tous les serveurs télématiques qui ont adopté ou adopteront ces normes. CRACJ ET FUNITEL ouvriront très prochainement un service de téléchargement (programmes pédagogiques, didactiques et ludiques) à ces normes. Arsène permet en outre de transformer son minitel en répondeur télématique, d'archiver des pages vidéotex et de faire de son minitel un centre serveur.
— Hebdogiciel a développé spécialement pour son service un logiciel de téléchargement. Vendu avec le câble (150 F), il permet le téléchargement uniquement sur les services HG et SM1. On peut se fournir directement au 160, rue Legendre, 75017 Paris, ou par l'intermédiaire de l'hebdomadaire : 24, rue Baron, 75017 Paris, tél. : (1) 42 63 82 02.
— Loritel (395 F), pour Thomson, Amstrad et Oric. Un autre système, une autre norme. A l'heure où nous écrivons ces lignes, Loriciels annonce qu'« un certain nombre » de serveurs télématiques sont en train de s'adapter à ses normes. Qui, quand ? Mystère. En attendant, Loritel permet uniquement de faire communiquer des micro-ordinateurs entre eux.
CLUBS :
— Club Apple, Z.A. de Courtabœuf, av. de l'Océanie, BP 31, 91944 Les Ullis, cédex, tél. : (1) 69 28 13 11. L'adhésion au club est gratuite. Les disquettes freeware coûtent, à l'unité, 50 F (pour Mac et Apple II).
— Club Micro Thomson, Tour Galliéni 2, 36, av. Galliéni, 93175 Bagnolet, cédex, tél. : (1) 48 97 37 37, cotisation annuelle : 250 F.
— OVF (ordinateurs utilisateurs France), 10, rue St-Nicolas, 75012 Paris, tél. : (1) 43 44 82 65.
BOUTIQUE : International Computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris, tél. : (1) 42 72 26 26.

Après avoir édité un premier catalogue sans faire de sélection, le club a lancé une opération « goûteur de logiciels » qui vise à ne proposer désormais que les logiciels de qualité, à les présenter dans le catalogue sous une forme un peu détaillée, et à refondre les disquettes par genres — disquettes de jeux, de logiciels graphiques, d'utilitaires, etc. —.

GOÛTEURS DE LOGICIELS

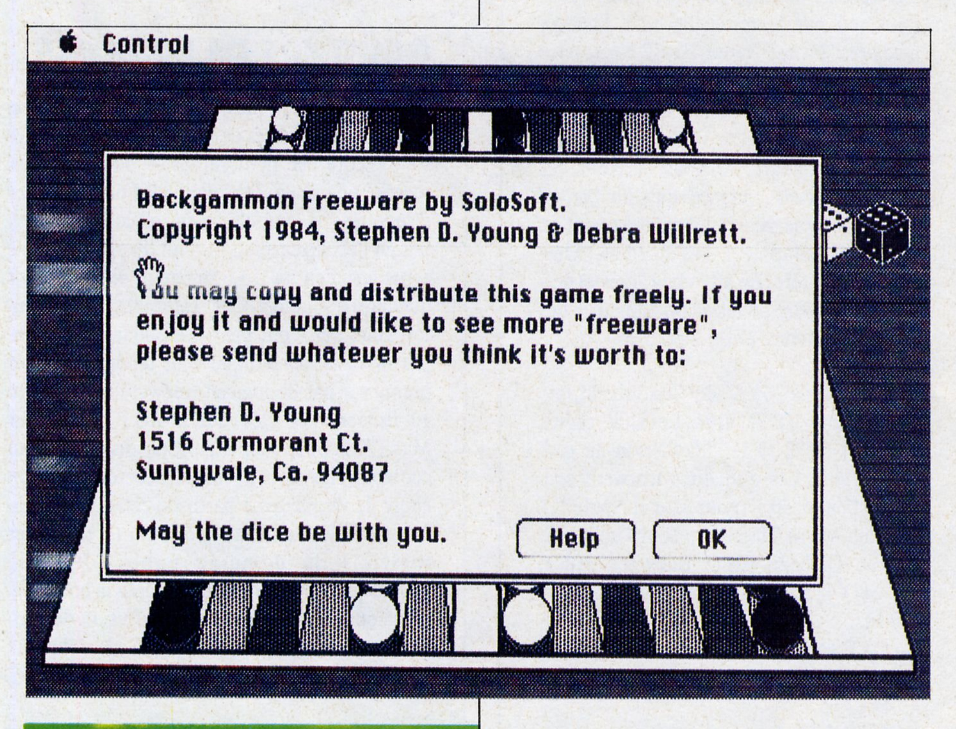
Restent les boutiques, qui proposent à leurs clients des disquettes de logiciels importés. Elles sont encore peu nombreuses — nous en avons recensé une seule, International Computer. Les disquettes de logiciels freeware constituent en fait en l'occurrence un produit d'appel : chaque acheteur d'un micro-ordinateur se voit offrir quelques disquettes. Chez International Computer, ceux qui n'ont pas acheté leur micro-ordinateur dans la boutique sont tenus, pour leur premier achat de logiciel freeware, de prendre 10 disquettes — elles coûtent 100 F l'unité pour Mac, 70 F pour Apple II. Une disquette peut contenir plus de 10 jeux. L'acheteur fait son choix de disquettes à partir de catalogues, également édités aux États-Unis, qui recensent les logiciels du domaine public. Plus de 600 disquettes sont disponibles dans la boutique. Signalons enfin rapidement la diffusion de logiciels freeware par l'intermédiaire de journaux spécialisés : c'est par exemple ce que fait Info-

mag (un mensuel dédié à Macintosh, édité par le groupe Test) à travers sa rubrique Freed Mac. Les disquettes — les logiciels ont été préalablement testés et documentés en français — comportent une sélection de programmes ; aucune disquette n'est particulièrement dédiée aux jeux, mais certaines en contiennent (type black jack, jeu de mémorisation, de déduction logique, Mastermind, etc.). Elles sont vendues 85 F pièce (60 F pour les abonnés).
Et les éditeurs, dans tout cela ? En partie pour lutter contre le piratage, ils ont déjà été amenés à revoir leur politique de prix à la baisse. On peut légitimement supposer que l'accès à d'énormes bibliothèques de logiciels gratuits ne les réjouit pas particulièrement. Ils adoptent cependant une attitude sereine, voire même volontariste : Ere Informatique a développé le logiciel de téléchargement d'Arsène, Loriciels a de son côté développé Loritel — les deux systèmes permettent de relier un micro-ordinateur au minitel. Chez Loriciels, on réfléchit d'ailleurs à la mise en place d'un système de téléchargement.
Les éditeurs ne manifestent pas d'inquiétude, donc. Leur argument majeur réside dans le temps nécessaire au téléchargement : « Les programmes qui font plusieurs centaines de Ko demandent des heures de chargement », avance Philippe Ulrich. « Or, les jeux, dans la mesure où ils intègrent beaucoup de graphismes, sont parmi les programmes les plus longs. On trouve déjà des jeux pour Atari qui font 520 Ko ». Même son de cloche chez Laurent Weill, de Loriciels : « Au-delà de 60 Ko, il devient difficile de télécharger un programme ». La réponse est entre les mains des utilisateurs : sont-ils prêts à passer des heures à télécharger des programmes ? Si l'on raisonne en terme de coût, trois heures de connexion sur le kiosque coûtent de toute façon moins cher qu'un logiciel sur disquette du commerce. Quant à la patience, on en connaît déjà qui passent des heures à s'user les yeux et les nerfs pour saisir les pages de programmes édités dans les revues. Alors...
Alors, se dirige-t-on vers « le logiciel à deux vitesses » ? D'un côté, des programmes bas de gamme, trop vieux pour être encore commercialisés, ou incomplets, en accès libre, et de l'autre côté un « haut de gamme », les logiciels récents, documentés, empaquetés ? C'est fort possible. C'est en tout cas ce que pensent Laurent Weill et Philippe Ulrich : « Les programmes sophistiqués, qui demandent de plus en plus la compétence de toute une équipe, resteront dans le giron de l'édition et de la distribution classiques ; le téléchargement, en revanche, convient très bien pour les petits logiciels, les programmes anciens ou de démonstration », disent-ils en substance. Les programmes de démo semblent être une utilisation particulièrement intéressante du téléchargement, pour les éditeurs comme pour les fournisseurs de programmes gratuits. C'est un aspect que souhaite également développer Antoine Jennet avec le service de l'OI. « L'utilisateur peut ainsi tester un programme sous une forme bridée. S'il lui plaît, il l'achète. On peut même imaginer un système de vente directe par le réseau télématique, où l'acheteur communique son code de carte de crédit ». Nous n'en sommes pas encore là. En attendant, sus aux logiciels gratuits !

Odile CONSEIL

QUELS JEUX ?

Inutile de se faire des illusions : le dernier jeu nec plus ultra qui vient de sortir en boutique n'est pas disponible en freeware. Par définition, les logiciels du domaine public sont anciens, ou incomplets.
Concrètement, qu'y trouve-t-on ? De tout. Les habitués de l'Ordinateur Individuel sur ces services ou d'Hebdogiciel retrouveront des programmes qu'ils ont passé des heures à saisir. A priori, plus le programme est récent, meilleur il est. Le hic est que les journaux en question n'indiquent pas, à côté de chaque programme issu de leurs colonnes, la date de parution — Hebdogiciel compte toutefois y remédier.
A titre d'exemple — il est représentatif de ce qu'offre le domaine public — voici ce que l'on trouve dans des disquettes de jeu (en l'occurrence, des disquettes de Macintosh vendues par International Computer). S'y côtoient des classiques au graphisme superbe (roulette et backgammon), des jeux dits d'aventure, comme Vampire ou CIA qui, en fait d'aventure, débitent des tirades de texte (en anglais) et proposent comme unique choix de se diriger vers l'Est ou vers l'Ouest, ou encore d'entrer des instructions - mais QUELLES instructions ?
Dans le désordre, on trouve également une démonstration d'animation — des lignes qui tournent autour d'un axe, assez jolies mais vite lassantes, une série de programmes qui nécessitent d'autres programmes (MacPaint entre autres) pour pouvoir être utilisés, un Mastermind qui n'a de Mastermind que le nom, puisque le fichier de ce programme est vide. On tombe aussi, sur un jeu d'adresse plutôt sympathique (Pierres Molles), où un petit bonhomme sautillant doit échapper à des pierres dures qui lui tombent sur la tête tout en mangeant des pierres molles ; ce dernier jeu est d'ailleurs signé par un auteur français ex-directeur du marketing de Apple, Bruno Rives.
Le freeware est incontestablement destiné plus aux hobbyistes qu'aux consommateurs « ordinaires » de programmes. Dans l'état d'ébullition où il se trouve actuellement, deux solutions ; attendre que tout cela se rôde, que les logiciels soient traduits, que des systèmes de sélection se mettent en place, ou prendre le (petit) risque d'essayer, de télécharger des programmes, sachant qu'un programme plus long a plus de chances d'être bon, mais qu'il demandera plus de temps de téléchargement.



« Vous pouvez copier et distribuer ce jeu librement. S'il vous plait et si vous désirez qu'il y ait plus de « freeware », envoyez la somme que vous estimez qu'il vaut à : Stephen D. Young etc... Que les dés soient avec vous. »

JEUX SUR MINITEL:

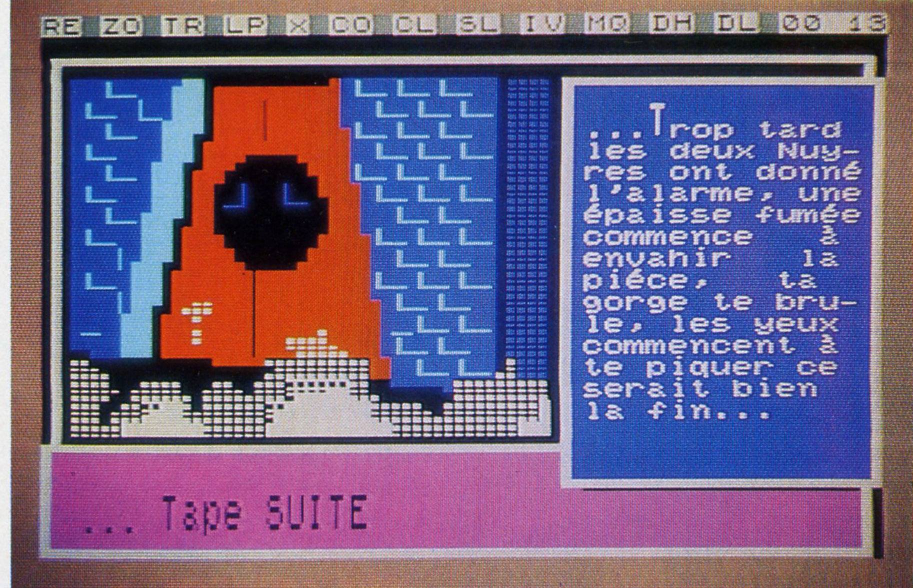
ENCORE UN EFFORT...

TELEMATIQUE

Vous n'avez pas de micro-ordinateur à votre disposition ? Vous n'avez pas envie d'investir dans des dizaines de disquettes ou de cassettes ? Vous aimez jouer à plusieurs ? Sur le Minitel, pensez-vous, il y a tout un univers de jeu à votre portée. Ne vous réjouissez pas trop vite. Des jeux, il y en a partout, mais le plus souvent, ils se ressemblent. Si nous avons certes, déniché quelques-uns qui valent la peine qu'on y passe du temps, les autres font preuve d'un manque parfois désolant d'imagination ludique.

Il existe plus d'une très grosse centaine de serveurs de jeux. Sans compter les jeux disséminés sur les messageries ou les journaux comme *Le Parisien Libéré* ou *Libération*. En feuilletant le Listel, annuaire des services Teletel, on se demande où va se porter notre choix. L'ennui, c'est qu'on a vite l'impression, d'un service à l'autre, de tourner en rond. Qui n'a pas son Pendu, son Othello, ses Chiffres et Lettres et autres dérivés du jeu télévisé, exactement conformes à ceux du voisin ? D'ailleurs, en y regardant de près, les copyrights sont tous les mêmes. Un éditeur achète un jeu, par exemple à Funitel, et le met sur son serveur. Imaginez que dix ou quinze magazines publient en même temps les mêmes mots croisés, les mêmes 7 erreurs ou les mêmes tests de QI...
Côté jeux d'aventure, ils sont la plupart du temps du niveau de ceux que l'on trouvait sur disquettes il y a deux ou trois ans ; mais on ne dispose ici ni de souris ni de joystick pour s'y promener rapidement, le graphisme vidéotex plutôt pauvre, l'affichage souvent lent et le Minitel fréquemment en noir et blanc n'améliorent pas la situation.
Quant à l'interactivité, ou plutôt la convivialité, il faut chercher pour la rencontrer. Bref, à 59,20 F de l'heure, il n'y a pas de quoi grimper sa facture téléphonique.
Heureusement, dans cette grisaille, quelques jeux retiennent l'attention. Scrabbleurs, bridgeurs et autres joueurs d'échecs y trouveront leur compte. Quelques jeux d'aventure sophistiqués apparaissent et, sur certains serveurs spécialisés, lès enfants du mercredi pourront apprendre en s'amusant. Ou le contraire. Jugez plutôt du résultat de notre voyage en Minitel ludique.





Les jeux de Jessie : l'amour, l'aventure et la mort, que demander de plus ?

JOUEZ CONTRE NOTRE ORDINATEUR FÛTÉ...

Cette phrase, vous la verrez sur nombre de pages d'accueil. Selon que vous êtes un joueur médiocre, bon ou très bon, vous choisirez entre plusieurs niveaux de l'ordinateur. Normal, contre cette machine qui calcule plus vite que son ombre, un médiocre n'a que peu de chances de gagner, donc de se sentir bon, donc de progresser.
Mais quels jeux nous proposent ces ordinateurs si fûtés ?
Au niveau zéro, au Morpion ou au Pendu... Enfin, des jeux de garnements de fond de la classe, de cancres du radiateur. La chaleur en moins. Une partie de morpion est expédiée en quelques secondes, une partie de pendu ne prendra guère plus de temps. Heureusement, car à 98 centimes la minute, ça ferait cher du petit trait sur un papier. Au-dessus, on commence à trouver des jeux un peu plus réfléchis, qui demandent calcul, réflexion et jugeotte. Par exemple l'Awele, que l'on trouve sur plusieurs serveurs (j'ai apprécié celui de CQFD (Libé) que l'on peut jouer contre l'ordinateur ou contre un partenaire, au choix et celui de JESSIE, une variante très évoluée du jeu classique). Bon. Mais une partie d'Awele ça va, trois... Et il en



« Zoo Logique » (SEVIL) : un jeu pédagogique.



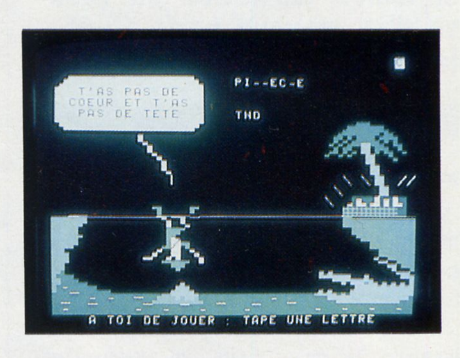
G. LE FAUCONNIER/VU

« Quizz Poker » est un des jeux leaders du serveur CQFD de Libération.

est de même pour tous les Dixmil, les Mastermind et autres Pokerd'as que l'on retrouve au fil des pages d'accueil d'une bonne dizaine de serveurs (si ce n'est plus...).
L'Othello est un jeu qui fait fureur depuis quelques années, depuis que je l'ai trouvé au détour de quelques serveurs, je m'y suis nettement améliorée. Pas une fois je n'ai gagné, mais quand même, j'ai grignoté petit à petit quelques points et ai appris à jouer vite contre une machine qui répond instantanément. Ce qui n'est pas le cas des partenaires que l'on rencontre autour d'un tapis vert. Othello sur Minitel, c'est comme les faibles programmes d'échecs sur un micro, un entraînement. Mais si vous trouvez une disquette à booter sur votre micro, alors n'hésitez pas, vous en récupérerez très vite l'investissement...

DE DRÔLES D'AVENTURES...

Après tous les grands classiques, Othello, Dames, Go, etc., pourquoi ne pas faire un tour du côté des jeux d'aventure ? Et si jamais j'y retrouvais quelqu'un d'autre ? Malheureusement, ces jeux-là ne diffèrent guère de ceux qui existent sur les micros, partir en expédition coûte cher car ils sont parfois longs et on n'a pas le plaisir de la définition et du graphisme de l'écran de son ordinateur. Toujours une proposition, un choix entre trois ou quatre solutions, et vogue la galère. On joue tout seul, une aventure classique et banale. Seul épisode drôlatique d'une perdition dans la quête du Graal (CRACJ) où le roi Arthur (moi) a eu besoin d'un avis éclairé pour se sortir d'un mauvais pas. « Tapez guide et vous vous retrouverez sur la messagerie où quelqu'un est prêt à vous aider ». Sur la messagerie, je me suis retrouvée avec des branchés dont la morale m'interdit de retranscrire les pseudos, et dont les conseils furent à la hauteur de ces mêmes pseudos... Voilà les aléas de la convivialité...
En revanche, sur MINIP, j'ai retrouvé 5 partenaires, plus les flics (l'ordinateur) au jeu du caïd, dans une ville avec banque à braquer,



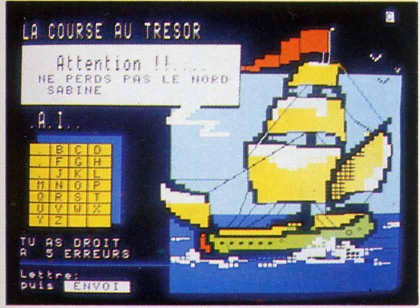
HELP AVENTURE OU QUAND ON EST COINCÉ SUR SON JEU MICRO

Cela fait quinze jours que vous tournez en rond sur votre dernier jeu d'aventures micro... Impossible de faire un mouvement sans vous faire massacrer, coincé que vous êtes au fond d'une impasse. Il existe bien des joueurs qui ont trouvé l'astuce qui vous tirerait de ce mauvais pas... Confiez donc vos malheurs à la messagerie Help Aventure de JESSIE. Il serait étonnant que le lendemain une ou plusieurs âmes charitables ne vous donne pas la réponse. Cette messagerie ne travaille pas en temps réel, chaque message, question ou réponse, est validé par le centre serveur. Mais vite, vous touvez la clé que vous cherchez. Et vous pourrez communiquer vos trucs aux autres joueurs, d'Orléans à Brest et de Montpellier à Strasbourg. Le Minitel au service du micro, une bonne idée pour sortir des impasses...

bar pour l'enivrer, hôtel pour prendre un bain, lac pour m'y noyer et dépôt d'armes à dévaliser. Moi, faible et riche, contre des pauvres costauds dans cette ville où tout est piège, en me servant du pavé numérique pour bouger le curseur, je me suis fait braquer, j'ai braqué, je me suis battue, j'ai passé un bon bout de mon temps au poste, et finalement je suis morte d'épuisement, sans le sou pour m'offrir le déjeuner qui m'aurait permis de repartir vers de nouvelles aventures... Ça va vite et c'est drôle... On en voudrait plusieurs comme ça, avec une messagerie à la fin, pour commenter ses parties, faire connaissance...

Sur FUNI, par exemple, on entre, on choisit un partenaire parmi tous ceux qui sont libres (et qui ont déposé une carte de visite), on choisit un jeu (pour moi ce fut la bataille navale) ; je suis passée de la bataille de pupitre à pupitre à celle où les coups étaient tirés de Toulouse à Paris. Et on s'est donné rendez-vous pour une prochaine. Même système sur CQFD (Libé) où la messagerie des joueurs sert à trouver des partenaires et à leur donner des rendez-vous fixes. L'interactivité minitellienne, vraie raison d'être de ces jeux, commence à exister. Heureusement...

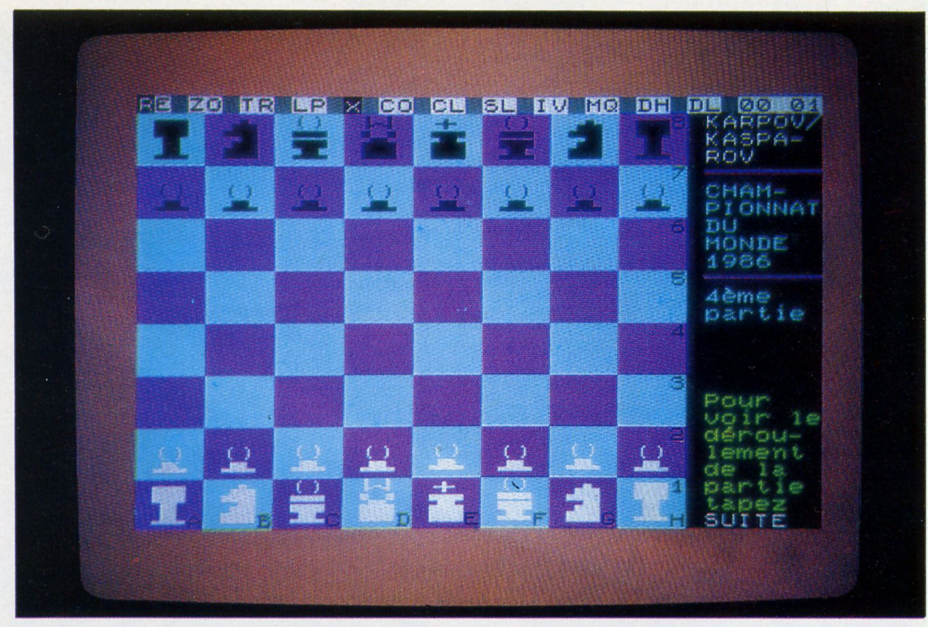




L'aventure c'est l'aventure et La Course au Trésor (Funitel). Deux parmi les plus joués.

SCRABBLE, BRIDGE, ÉCHECS, ETC.

Mon jeu favori, toutes catégories confondues, c'est le Scrabble. Aussi je les ai cherchés. Pas de surprise, ils se ressemblent terriblement : une petite grille, moitié d'écran, à regarder à la loupe, et une réglette où apparaissent les tirages. J'entre sur CQFD, je demande mon premier tirage, je sélectionne le mot et le place (péniblement, c'est si petit) sur la grille, et l'ordinateur me dit que je peux mieux faire... Effectivement, j'en trouve un autre. Accepté par la machine. Second tirage, troisième et, surprise, obstinément l'ordinateur me dit que je peux



Les échecs sur Jessie, c'est la possibilité de trouver des partenaires, ou, comme ici, de consulter des parties célèbres.

mieux faire. Je lui demande sa réponse et elle est, à une voyelle près, la même que la mienne, pour le même décompte de points mais voilà, sur ce mot-là, il n'a pas voulu prendre en compte un participe passé au pluriel... et m'impose un

passé simple seconde personne du singulier. Où sont les bonnes vieilles règles d'antan...

Sur JESSIE, ça se corse un peu, car à chaque fois, la machine me donne cinq tirages avec lesquels je suis censée faire Scrabble. Ça, c'est de l'entraînement sérieux pour votre prochain tournoi en duplicate, ou votre prochaine soirée entre copains, autour d'une table. Car il manque toujours le contact, les coups de gueule, les bouderies...

Passons aux échecs. Pour jouer contre la machine, mieux vaut un bon Sargon 3 sur votre Apple ; en revanche pour trouver de vrais partenaires, filez sur JESSIE.

Tout d'abord, vous pouvez y jouer des parties majoritaires. Tous les lecteurs jouent contre un champion et il y a plusieurs parties en cours. Vous rentrez votre coup. Et vous déconnectez, ou allez sur d'autres services de Jessie. A midi, le champion se connecte, lit les coups proposés, sélectionne le meilleur et joue contre lui.

Un autre module d'échecs de JESSIE est une adaptation du jeu par correspondance, très pratiqué en Union Soviétique, moins en France. Vous avez un correspondant à l'autre bout de la France, vous lui écrivez votre coup, trois jours plus tard, il vous répond le sien. La partie est longue. Sur Jessie, vous jouez sans lui donner rendez-vous. Vous entrez votre coup et lorsqu'il se connecte, il répond. Lorsque vous vous reconnectez, plus tard, vous voyez le coup s'afficher et faites votre tour. Ou bien vous pouvez jouer en direct. Mais cela coûte beaucoup plus cher...

Passons au bridge maintenant. Deux serveurs le mettent à leur sommaire. De l'avis d'un grand joueur, l'un est plus ludique (JESSIE), l'autre plus informatif (BRIDGTEL, émanation de la Fédération Française de Bridge).

Sur Bridgtel, vous participez à des concours, en répondant à des donnes concours, vous testez votre bridge en 10 leçons, et vous avez toutes les donnes commentées de toute les grandes compétitions internationales. Plus une messagerie, de nombreux services en direct, et la possibilité pour un club, de calculer immédiatement les résultats de ses concours. Tout le bridge (sauf la possibilité de faire de « vraies » parties) sur un serveur.

Jessie, lui, est plus ludique. Par exemple, vous choisissez un championnat, une donne. Vous vous installez à la place de, mettons, Chemla, vous avez son jeu en main. A sa place, que joueriez-vous ? Abattez vos cartes et on vous dira ensuite ce qu'il a joué. Probablement mieux que vous.

Mais sur les deux, on en apprend des tas.

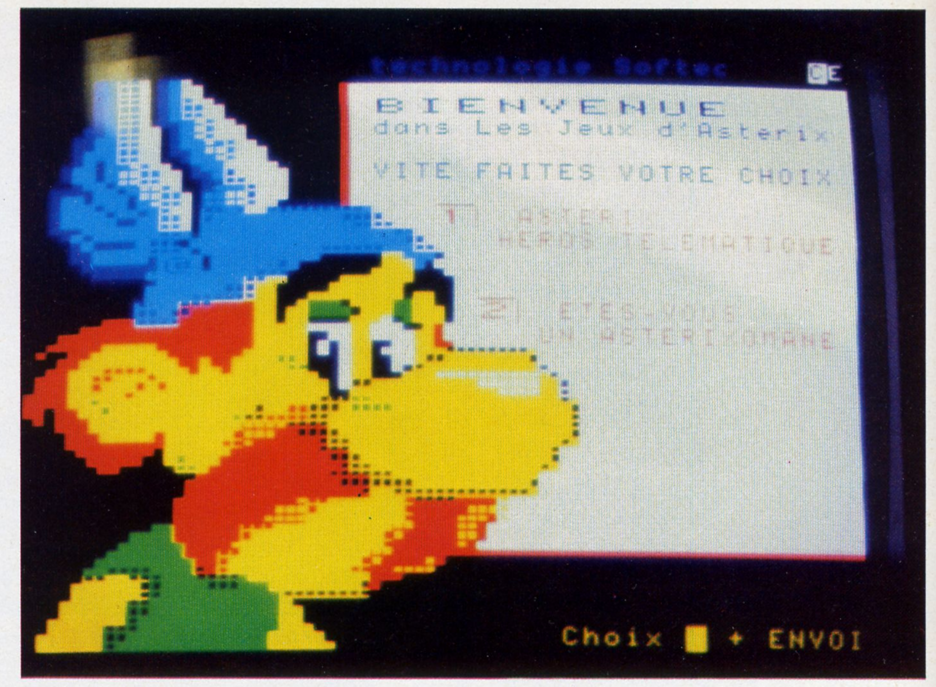
UN PLAISIR SOLITAIRE : LE ROMAN D'ARCADE

Dieu vient de créer le monde. Sur terre, il y a Adam, Eve, le Serpent. Et en haut, Dieu. C'est la Genèse. Promenez-vouy comme dans un jeu d'aventure et peut-être récrirez-vous la Bible. C'est EDEN, roman d'arcade télématique su COMET, écrit par Francis Debyzer (déjà auteur de la grande pyramide, jeu d'aventures hilarant). Vous voulez être Eve ? Facile. Mais

FRANCIS DEBYZER PORTRAIT D'UN ROMANCIER TÉLÉMATIQUE

Ce professeur de français est un amateur de créativité narrative. Il confesse également qu'il est membre d'une société très secrète l'OU.LI.PO.PO, parasite polar de l'OU.LI.PO (Ouvroir de Littérature Potentielle, fondé par Raymond Queneau et dont un des plus beaux fleurons fut sans doute Georges Perec). « Dans un polar, on peut traduire en arborescences la structure potentielle d'un récit. Et de là à la télématique, il n'y a qu'un pas. »
Son premier récit télématique « La Grande Pyramide », est un pastiche du jeu de Donjons et Dragons.
« Dans un roman d'arcade, dit-il, le héros ne doit pas avoir un cheminement aléatoire. L'arborescence se construit chemin faisant, avec des fiches perforées. L'histoire se ramifie sans cesse, on la resserre en essayant de ne pas trop la mécaniser, d'y mettre trop de oui/non, d'éviter les boucles éternelles GOTO GOSUB. » Il a d'ailleurs établi une grammaire du roman arborescent. Il est l'auteur de EDEN. « C'était assez drôle de pouvoir écrire d'autres genèses possibles, et l'idée me plaisait d'introduire un héros féminin dans un roman d'arcade. En général, les « histoires dont vous êtes le héros » sont très machistes et on n'a pas le choix du personnage. On est « Le » héros, seul et unique. Avec Eden, on peut choisir entre quatre héros possibles, ce qui donne quatre regards sur l'histoire, et chaque héros peut prendre différentes personnalités, entraînant ainsi d'autres possibilités. » Son prochain roman, LA MORT D'ABEL, est parfaitement oulipien de conception, et permet de refaire l'histoire en se disant « Est-ce que ça s'est bien passé comme ça ? »
Le Minitel servirait-il à récrire l'histoire ?

quel type d'Eve ? Nunuche, intello, gentille, mauvais caractère, chaque personnage à plusieurs personnalités... et vous vous promenez dans le paradis perdu, au fil d'un roman sans cesse renouvelé, avec ses pièges, ses questions, vos réponses et ses réactions inattendues. La suite est en préparation : la mort d'Abel. Et si Dieu était le coupable ? Et s'il s'était suicidé ? Et s'il n'était pas mort ? Et si toute cette histoire était trafiquée ? L'auteur a concocté 43 morts possibles pour ce pauvre Abel, on n'a pas fini d'explorer la suite du paradis perdu...
Ce sont des versions télématiques et inattendues de ces « histoires dont vous êtes le héros »...



Les Jeux d'Astérix (Comet). Un graphisme réussi... pour du Minitel !

Les enfants ont également leurs jeux télématiques. Il s'agit souvent d'adaptation des jeux pour « adultes ». Sur COMET, ils ont été conçus particulièrement pour eux, adaptés à leur âge, leur niveau scolaire. Ils fonctionnent selon le même principe : le QCM (questionnaire à choix multiples). Ce sont des petites histoires, des comptines, qui servent de base à ces jeux éducatifs, attractifs, utilisables par l'enfant dès qu'il sait lire, sous le contrôle de ses parents, du moins au début. Au fur et à mesure de son évolution, il peut entrer dans des niveaux plus élevés, et aborder, lui aussi, le roman télématique, des histoires d'Astérix... Croyez-moi, Astérix en Egypte avec Obélix en nettoyeur de pyramides, ça fait passer un bon moment aux petits comme aux plus grands... Et ça peut faire gagner des cadeaux aux fanas des irréductibles Gaulois.

ON N'A PAS TESTÉ, ON EN A ENTENDU PARLER, ET ÇA SORT MAINTENANT...

Au moment où cette enquête était faite, le Flamand de Zeebruge n'était pas encore prêt. En décembre, sur COMET, vous pouvez le tester. C'est un jeu d'aventure (et un concours) très complexe, où l'on gagne en rapportant des points et en résolvant des énigmes. Un flamand de Zeebruge sur l'épaule, qui s'amenuise au fil du temps, à moins d'avoir les moyens de le régénérer, vous devez rapporter un objet à un personnage inconnu, qui se trouve dans un lieu tout aussi inconnu. Des personnes vous posent des questions, il faut y répondre. Une messagerie sera intégrée à ce jeu, pour permettre aux branchés de discuter pendant le déroulement de l'histoire. C'est de la vraie interactivité, ce que devraient être plus de jeux vidéotex. Fin janvier enfin, sur ce même serveur vraiment plein d'idées, un jeu de TAROTS, commenté par Umberto Eco, où l'on crée une histoire avec les lames des tarots de Marseille. Les lames majeures garderont leurs symboles, les lames mineures seront des verbes ou leur inverse selon qu'elles seront la tête en haut ou en bas. Un dédale certainement intéressant à parcourir.

ENCORE UN EFFORT

Dans un océan de banalités, nous avons quand même trouvé quelques écrans dignes qu'on y passe du temps. Les jeux sur Minitel n'en sont qu'à leur début mais la facilité est trop souvent de règle chez ceux qui les installent dans leurs services, sans exploiter l'avantage majeur de l'outil : la convivialité. Heureusement, ça commence à venir. Le jour où on verra plus de créations originales et moins de clones de jeux micros, le Minitel deviendra le plus formidable club de jeux du monde...

Martine CASTRO



LA PRONOSTIQUE EST NÉE

La capacité de calcul de l'ordinateur semble lui permettre d'apporter une aide en matière de pronostics de courses : il « suffit » de rentrer les dernières performances, l'état du terrain, les poids, etc. Mais l'expérience montre que la « pronostique » a encore à faire ses preuves...

Martingale ou fumisterie ? L'ordinateur est aussi utilisé pour les pronostics hippiques. Alors, fini les André Théron, Lionel Obadia et autre Guy Lux ?

1961. Le monde des courses est en émoi. Régulièrement un mystérieux parieur décroche la timbale au tiercé. L'heureux gagnant ? Un certain Patrice Des Moutis, plus connu sous le sobriquet de Monsieur X. Et Monsieur X inquiète la Direction du P.M.U. car les sommes gagnées atteignent plusieurs centaines de millions de centimes par tiercé joué. Des Moutis, s'il refuse de dévoiler sa méthode, la qualifie de « scientifique ». Une science sans doute inexacte puisque ce joueur invétéré perd quelquefois. En attendant, il est grandement bénéficiaire et les autres parieurs qui ramassent les miettes s'ingénient à découvrir son truc. Bientôt une rumeur parmi d'autres circule : Monsieur X se servirait d'un ordinateur. L'ordinateur ! le mot est lâché. C'est vrai qu'en ce début des années soixante le mythe de l'informatique se répand. De là à ce que les ordinateurs mastodontes trouvent le tiercé dans l'ordre, il n'y a qu'un pas que les curieux de Vincennes ou d'Auteuil franchissent. Des détails viennent renforcer l'hypothèse : « Il se sert de l'ordinateur d'une grosse société ; le directeur général est un de ses amis ».

Des Moutis, lui, se marre mais ne dit rien. Il va encore rire pendant près de dix ans jusqu'au fameux Prix Bride Abattue. Distance à parcourir ce jour-là : 3 500 mètres ; au bout de 400 mètres de course, neuf tocards en ont déjà 100 d'avance sur le reste du peloton et gagnent haut la main ! Les plus gros paris sont comme par hasard misés sur cette combinaison gagnante. Course exceptionnelle, rapports exceptionnels. Intrigué, le P.M.U. décidé de ne payer qu'à une seule condition : les gagnants doivent présenter une pièce d'identité. Aucun des gros parieurs ne vient toucher son dû... excepté Patrice Des Moutis ! Enquête, scandale. Plusieurs jockeys ont été payés pour retenir leur cheval. Il faut un coupable, Monsieur X est inculpé. Toutes les hypothèses sur la martingale de Patrice Des Moutis, dont l'utilisation d'un ordinateur, sont reléguées.



Monsieur X ne serait qu'un escroc qui truquerait les courses.

En France, la première expérience sur les pronostics par ordinateur apparaît officiellement en 1970. Tous les samedis soir, Maurice Bernardet sur RTL va confronter ses impressions avec celles du H 2000 CII Honeywell Bull puis, cinq ans plus tard, avec le Réalité 2000 de chez Intertechnique. Cette méthode, quand on la lui a proposée, a intéressé immédiatement Jacques Liévain, directeur des relations publiques de la station :

« C'était un coup à tenter. Bull cherchait à promouvoir des applications informatiques auprès du grand public ; la société nous a proposé un programme qui développait un semblant de martingale. »

Les données saisies incluaient les performances des deux dernières années pour chaque cheval ainsi que des paramètres qui influencent le pronostic comme les noms des propriétaires des chevaux, les entraîneurs, la propension à la nature du terrain, la distance à parcourir.

— « J'ai assisté à l'inauguration du programme, se souvient Maurice Bernardet. Nous avions apporté la liste du tiercé à venir. Des gens ont alors saisi l'historique de chaque cheval sur des cartes perforées, ainsi que d'autres paramètres et au bout de vingt minutes environ, un listing est sorti avec le classement des trois premiers puis des six suivants. C'était très impressionnant car on retrouvait tous les paramètres détaillés sur dix mètres de papier. Chez Intertechnique, ce problème de saisie est encore mieux cité par ceux qui participèrent à l'opération, tel monsieur Vinit :

« Le programme écrit en basic était utilisé sur un système d'exploitation IN PIC. On pouvait aussi interroger la base de données grâce à un interpréteur en français. A l'époque le programme tournait sur un ordinateur de 64 Ko de mémoire. En revanche les bandes avaient une

capacité de stockage de 100 à 200 Ko. Nous avons d'abord saisi un fichier considérable regroupant dix à vingt mille chevaux, quatre mille jockeys, entraîneurs et propriétaires. Tous les fichiers pouvaient évidemment se combiner entre eux. »

Les pronostics sur le Réalité 2000, l'ancêtre de l'actuel IN 8000, se calculaient d'une manière relativement simple : à chacun des paramètres était associé une pondération plus ou moins importante. L'addition de ces valeurs donnait un chiffre global qui permettait de classer les concurrents. Le paramètre le plus coté était bien sûr le résultat des courses antérieures. Le cheval obtenait une note entre 0 et 30 tenant compte de l'écart entre les concurrents ; ainsi un cheval qui arrivait à moins d'une tête d'écart du premier obtenait la même note. En revanche, sa note baissait s'il était distancé d'une demi-longueur. Les autres paramètres, par importance décroissante, traduisaient les résultats uniquement obtenus sur l'hippodrome où se courait le tiercé à venir (de 0 à 20 points), les résultats d'après l'état du terrain, c'est-à-dire s'il était lourd ou non (0 à 20 points), la qualité du jockey (seul Yves St-Martin obtenait le maximum de 15 points), le handicap qui pénalise les chevaux que l'on juge trop forts (12 points) puis les qualités de l'entraîneur (10 points) et du propriétaire (7 points).

« Avec le temps, précise M. Vinit, nous avons affiné ces pondérations mais le paramètre des courses restait primordial. »

Le samedi après-midi, un technicien se retrouvait seul dans le bâtiment pour rentrer les informations sur le tiercé du jour. Les pronostics de l'ordinateur connus, le programmeur téléphonait les résultats à RTL. Pierre Henri, le responsable des jeux, n'avait plus qu'à les communiquer aux auditeurs. Les réactions étaient diverses mais l'expérience intéressait beaucoup les parieurs. Maurice Bernardet avait alors fort à faire :

« C'est devenu une sorte de match contre l'ordinateur. D'ailleurs, on ne me donnait pas tout de suite ses pronostics. Je parlais d'abord. Pierre Henri, qui était un grand passionné des courses, se conformait rigoureusement à la machine. Lors de nos discussions sur l'antenne, il essayait de donner des arguments pour défendre l'ordinateur. En fait, il n'y croyait qu'à moitié mais il se laissait tout de même impressionner ! »

Le lendemain de la course, une personne rentrait les résultats afin de tenir compte des différentes pondérations à jour. L'ordinateur était-il valable ? Des statistiques officielles n'ont jamais été entreprises, mais selon Bull et Intertechnique la personne qui pariait chaque semaine le jeu de l'ordinateur, se retrouvait bénéficiaire. Chez le personnel d'Intertechnique, un nombre important d'employés se sont mis à jouer et semble ne pas l'avoir regretté : « On ne gagnait pas très souvent mais les tiercés gagnants rapportaient gros. Il a été une période où l'on a sorti trois tiercés de suite relativement difficiles alors que les pronostiqueurs classiques étaient à côté de la plaque ! »

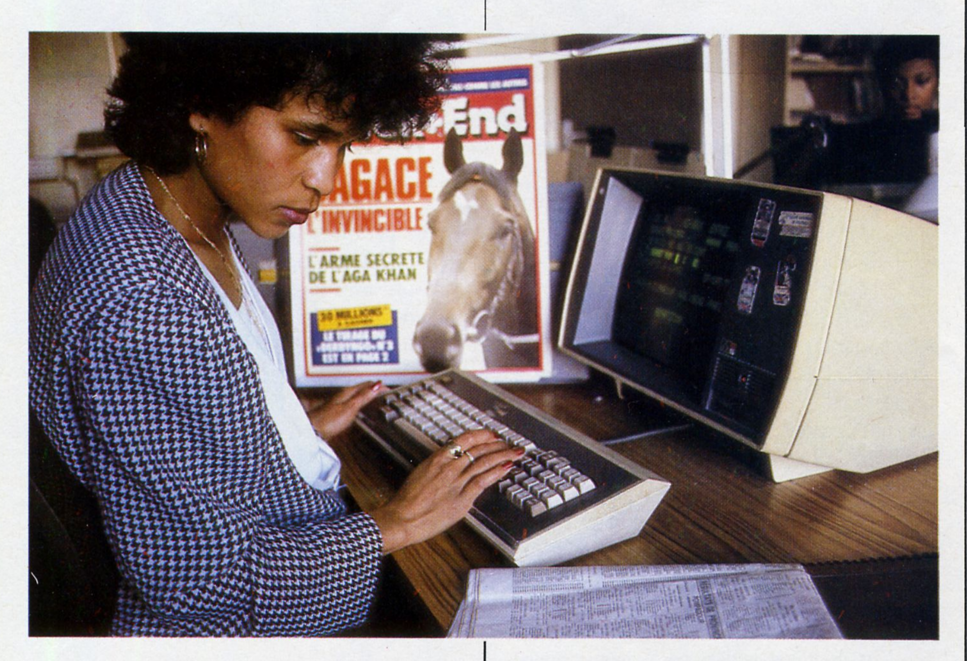
Bernardet, lui, ne s'est jamais inquiété de cette concurrence.

« Bull et le Réalité se valaient. Mais pour un tiercé qu'ils donnaient, j'en trouvais trois. L'ordinateur a un avantage, celui de ne pas oublier une course qu'on lui a rentrée, ce qui risque de nous arriver. Il peut aussi nous attirer l'attention sur un cheval que l'on a trop rapidement délaissé. En revanche, ses archives sont limitées puisque seules les dix dernières courses de chaque cheval étaient conservées, ce qui équivaut à deux ans grand maximum de carrière. Nous autres, pronostiqueurs humains bénéficions de documents plus anciens. C'est très important car un bon cheval est régulier. Et puis il y a des paramètres auxquels les programmeurs n'ont absolument pas pensé ; par exemple, moi je fais confiance à la forme saisonnière : un cheval retrouve très souvent, à quinze jours près, à la même époque sa forme de l'année précédente. D'autre part, il y a une chose que ne fera jamais l'ordinateur, c'est d'aller voir le cheval le jour de la course, de se renseigner si le canasson a bien dormi, si son jockey est en bonne condition physique. »

Bref, pour Bernardet, rien ne vaut la visite aux haras. Le pronostic de l'ordinateur est beaucoup trop mathématique et trop logique pour le turfiste vedette de RTL.

En 1980, l'émission hippique du samedi soir devant être écourtée, la collaboration avec Intertechnique est interrompue. RTL reçoit des lettres d'indignation. En effet, des fidèles se fondaient sur ces statistiques pour retenir ou éliminer des outsiders ; d'autres mélangeaient ces pronostics avec ceux de Bernardet.

Chez Intertechnique, le personnel a continué un peu à jouer mais saisir chaque jour tous les résultats des courses s'est révélé à la fin trop astreignant.



Le journal Week-end est le seul à disposer d'une véritable unité de traitement des données hippiques.

Pour éviter cette fastidieuse saisie, de nombreux particuliers, désireux de travailler sur micro, transfèrent directement sur leurs disquettes les résultats des courses diffusés sur certains services Minitel comme celui du PLU. Mais il n'est pas possible d'en obtenir l'historique. Aussi bien le PMU que les diverses sociétés d'encouragement s'y refusent. Le but de ces derniers n'étant pas d'organiser des pronostics. Malgré cet obstacle les journaux de la presse hippique reçoivent chaque semaine un important courrier envoyé par des lecteurs qui prétendent avoir trouvé une méthode révolutionnaire. Pierre Jotreau, du journal *Weed-end* à l'instar de ses confrères, en reçoit deux ou trois par semaine :

— « La plupart des méthodes ne sont guère originales ou beaucoup trop hasardeuses. Une excellente méthode doit donner le tiercé au moins trois fois sur cinq et c'est rarement le cas. En 83, un informaticien amateur nous a contactés. Il prétendait trouver quatre-vingt pour cent des tiercés. On a couru chez lui avec un photographe. Le type nous a reçu. Il a allumé son ordinateur mais lorsqu'il s'est agi de lancer la disquette, il en a été incapable ! Il pianotait comme un fou sur son clavier mais rien ne ressortait. J'ai eu l'impression qu'il avait dû utiliser le micro de son fils qui, je crois, travaillait dans l'informatique. Comme autre expérience nous

avons rencontré un homme étonnant, d'une admirable prestance. C'était un biologiste suisse d'une soixantaine d'années, très digne et tout et tout. Lui s'était lancé à fond dans les biorythmes. Il nous a écrit qu'en calculant sur ordinateur les biorythmes des chevaux, il prévoyait trois tiercés sur quatre. Il nous demandait simplement les dates de naissance exactes des partants. Ce que l'on s'est empressé de faire. Le dimanche suivant nous avons parié. Aucun cheval choisi par lui n'a réussi à se classer ».
Évidemment ces deux exemples ne sont pas une généralité. Ainsi Philippe R, qui est un passionné des courses tient à jour les performances d'une trentaine de journalistes-pronostiqueurs : « J'utilise maintenant un Tandon PCA 20. Sur

```
LA DERNIERE COURSE            COURSE : 1 OBSTACLE  TIERCE

NOM DU CHEVAL       DATE  HIP.SPECIAL.CAT. ALLOC. DIST.TER.PL.AR.NB.PART.COTE
  DERNIERE MONTE      DER.HAND.GAINS DAT.REC. HAN.TEMP. DIS. HIP.---------

01 CORTERVIN        861011 AUT HAIES   HA00 0200000 3900 AS  02   14 060
1D.  BAZERQUE           68  1058125       69,5
02 NETWORK          861025 AUT HAIES   0000 0150000 3900 LO  02   14 045
1J.Y.ARTU               66  1000000       69
03 LADY CORTEIRA    861025 AUT HAIES   0000 0150000 3900 LO  03   14 045
1D.  BAZERQUE           68   775312       68
04 GAMBOY           861022 EVY PLAT    H500 0055000 2000 SO  NP   22 270
1A.  JUNK               54   830000       67,5
05 FOOL'S LOOT      861011 AUT HAIES   HA00 0200000 3900 AS  NP   14 067
1M.  CHIROL             65   529375       65,5
06 CAVALEUR         861011 AUT HAIES   HA00 0200000 3900 AS  06   14 090
1J.Y.BEAURAIN           63   513125       64
07 FILS D'ECAJEUL   861025 AUT HAIES   0000 0150000 3900 LO  07   14 280
1D.  DELALONDE          65  1546875       64

08 HYPNOS           861025 AUT HAIES   0000 0150000 3900 LO  NP   14 180
1A.  BONIN              70   350000       64
```

L'ordinateur dispose de données précises, mais est-ce suffisant ?

une disquette de 5 pouces 1/4, je tape tous les pronostics donnés par les journalistes pour les tiercés et les quartés. Je donne des notes par rapport aux résultats, par exemple un tiercé dans l'ordre en trois chevaux rapporte 100 points, dans le désordre 50 points. En quatre chevaux dans l'ordre 80 points, dans le désordre 40 points, etc. De plus le total des points de chaque journaliste est détaillé : tant de points pour les courses de trot attelé, tant de points pour les courses de haies, etc. Ces statistiques me montrent à qui je peux me fier. J'ai ainsi une idée par exemple sur le meilleur pronostiqueur du trot monté. Quand je rentre de nouveaux résultats, les points s'additionnent automatiquement ; je gagne un temps considérable. »
En fait, il existe des pronostiqueurs officiels même si leur but n'est pas identique à celui des parieurs classiques : on les appelle les handicapeurs. Ces messieurs très respectables sont chargés, nous l'avons écrit plus haut, de désavantager les chevaux trop puissants. Ceci afin d'équilibrer les épreuves. Les handicaps se traduisent s'il s'agit de trot attelé (sulky) par des départs par tranches de 12 mètres 50 derrière les autres concurrents moins performants ou par des poids dans la selle pour les courses montées. La Société du Cheval Français, qui ne s'occupe que des courses de trot à Vincennes, a délégué trois personnes pour s'occuper exclusivement des handicaps.
Les paramètres retenus par les handicapeurs sont les résultats antérieurs couvrant une année, les gains obtenus, la nature de la piste, la corde à droite ou à gauche (certains chevaux tournent mieux selon la direction), le profil de la piste (descentes ou montées plus ou moins longues), distance courte ou longue, enfin le comportement du cheval lors de ses toutes dernières sorties. Monsieur Froloff, responsable du secteur informatique de la Société prévoit d'informatiser tous ces paramètres (à l'exception du dernier).
— « Les handicapeurs nous l'ont déjà demandé afin de faciliter leur travail et de ne pas oublier une course ou un autre facteur important. Or nous saisissons déjà les noms des chevaux, pour les inscriptions de tous les concurrents dans les courses de trot. Des équipes s'occupent aussi de la mise à jour des résultats. Les autres données ne constituent pas un problème. Chacun des handicapeurs pourra alors pondérer ses paramètres selon son choix. L'ordinateur sera très utile pour retrouver plus rapidement les courses dans lesquelles les chevaux se sont déjà rencontrés. Mais attention ! ces données ne serviront qu'à épauler le handicapeur qui restera bien entendu seul juge. » Ce programme en Gap 3 tournera sur les IBM 38 que possède la Société du Cheval Français. Pour le fichier de base d'une capacité de 200 millions d'octets, les résultats des deux dernières années suffiront.
— « Il faut compter trois mois pour préparer le programme. Un mois et demi d'analyse, trois semaines pour l'écriture de l'application et trois semaines de tests. »
Actuellement seul le journal *Week-end* possède une base de données servant à pronostiquer, le dernier mot restant tout de même aux lecteurs. La société IOTA se charge de la programmation sur un gros IBM 46-31. Le fichier fourni a une capacité sur disque de 300 millions d'octets. IOTA utilise le logiciel de gestion de base de données Total de chez CINCOM et programme en Cobol.
Seules les performances des trois dernières années sont conservées en mémoire (l'historique complet conservé sur listing remonte à 1978). Les « fichiers maîtres » réunissent 50 000 chevaux, 40 000 courses, 1 000 jockeys, 10 000 propiétaires et 3 000 entraîneurs. Les paramètres annexes portent sur la distance courue, l'état du terrain au moment de l'opération (soit trois jours avant l'épreuve), le handicap (on recherche des situations similaires), l'hippodrome sur lequel se déroulera la course, les montées, les descentes, le cumul des gains, les résultats sur plat ou sur obstacle et le décompte des adversaires battus. A chacun des paramètres est fixé un coefficient. La différence avec les autres programmes est que le résultat est transformé en pourcentage de réussite, cela pour chaque paramètre.
« En aucun cas, nous explique M. Douchet, l'un des créateurs du programme, l'ordinateur ne sort un pronostic idéal. Les pourcentages ne sont que des indications données aux lecteurs. D'ailleurs si l'on procédait à une synthèse totale, l'ordinateur ne donnerait qu'une ou deux fois le tiercé par an. *Week-end* nous communique par exemple la liste des chevaux qui participent au prochain trio vers neuf heures du matin. Une demi-heure après, la rédaction reçoit un premier fichier de travail d'environ cinq mille enregistrements concernant les fichiers maîtres. Une demi-heure plus tard, un autre listing sort et donne les statistiques sur les fichiers annexes. »
Patrick Guillon reçoit à la rédaction ces fameux pourcentages :
« Ces indications sont très prisées par nos lecteurs : lorsque nous avons changé leur présentation dans le journal, nous avons reçu une foule de lettres qui réclamaient le retour à l'ancienne présentation. Les habitués de la rubrique se sont en effet fabriqué des masques afin de repérer immédiatement les paramètres qui les intéressent. Des lecteurs travaillent également sur ordinateur et nous demandent par le biais du minitel (Service Week-end, accessible par le 3615) d'ajouter d'autres paramètres afin de les utiliser. Pour que ces données soient encore plus performantes, le matin de la course, nous indiquons, toujours sur minitel, les derniers tuyaux que nos spécialistes ont glanés. »

Maurice Bernadet : « Pour un tiercé donné par l'ordinateur, j'en trouve trois »



Sur le marché des logiciels, les pronostics sur le tiercé ne sont pas légion et restent à un niveau plutôt simplet. A notre connaissance, le seul qui puisse apporter une aide quelconque est ORDI-TIERCÉ créé par Michel Fernandez et édité par Cobra Soft. Ce jeu fonctionne sur Amstrad, Oric, MO5, TO7 et TO7/70. Le programme propose une combinaison qui intègre les paramètres des handicaps, distances, chronométrage, cotes de la presse, cotes personnelles, statistiques professionnelles, jockeys. Pour être efficace, le logiciel utilise les statistiques publiées par la revue Stato-Tiercé qui, nous nous sommes renseignés, n'est pas au courant de cet honneur ! Le calcul des pronostics s'effectue là aussi par pondération.

François ERKILETE



A FOND
A vous les grands espaces de l'imaginaire ! Découvrez CASUS BELLI et partez à l'assaut d'un monde fantastique, le monde vertigineux des jeux de simulation : wargames, jeux de rôle et autres jeux d'aventure. Si vous êtes néophyte, CASUS BELLI saura vous initier et si vous êtes déjà mordu, CASUS BELLI sera votre indispensable carnet de bord. Accrochez-vous et... bon voyage !
Tous les deux mois chez votre marchand de journaux.
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
SPECIAL SCENARIOS
+1 Aventure Solo
INITIATION R.O.L.E. Le plus petit jeu de rôle
Et une créature par Nicolet
N° 35 PARUTION LE 17 DECEMBRE

LES BEST SELLERS DU MONDE ENTIER

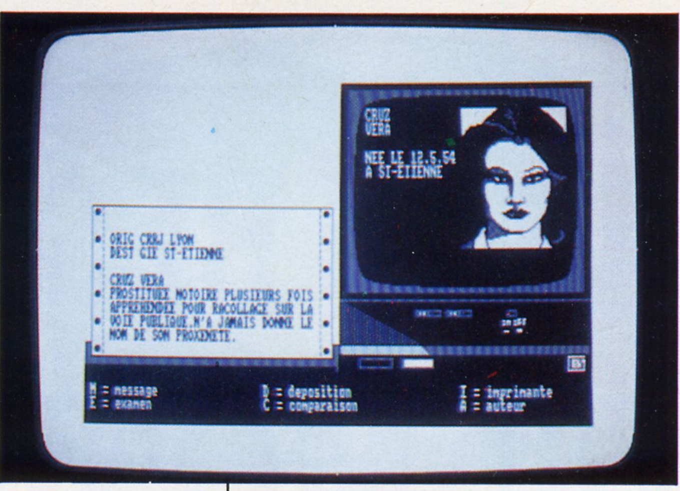


Il y a maintenant des consommateurs de logiciels presque partout dans le monde. Mais à l'évidence, les anglo-saxons, et particulièrement les Américains, sont les seuls à vraiment « arroser » la planète avec leurs productions. Nous en avons déniché quelques-unes inconnues en France.

Dans tous les pays du monde, les jeux informatiques ont désormais leurs adeptes. Mais les bests-sellers ne sont pas partout les mêmes.

Les Anglais revisitent, non sans une certaine fierté, le tableau de bord des chasseurs qui ont taillé des « croupières » aux Argentins lors du conflit des Malouines (« Strike Force Harrier »). Quant aux Américains, qui ne dédaignent pas non plus la seconde guerre mondiale ou celle du Vietnam, ils nagent en pleine mythologie cinématographique entre *Ghost Busters* et *Alien*.
Parallèlement les « classiques » continuent leur petit bonhomme de chemin avec une tendance très prononcée pour les wargames.
Grand succès également pour les simulateurs sportifs notamment au Japon où golf et base-ball, les sports nationaux, règnent en maîtres. La qualité graphique prend de plus en plus d'importance, surtout aux États-Unis, et les mordus





« L'affaire Vera Cruz » (Infogram.es) : un très grand jeu français d'enquête policière.

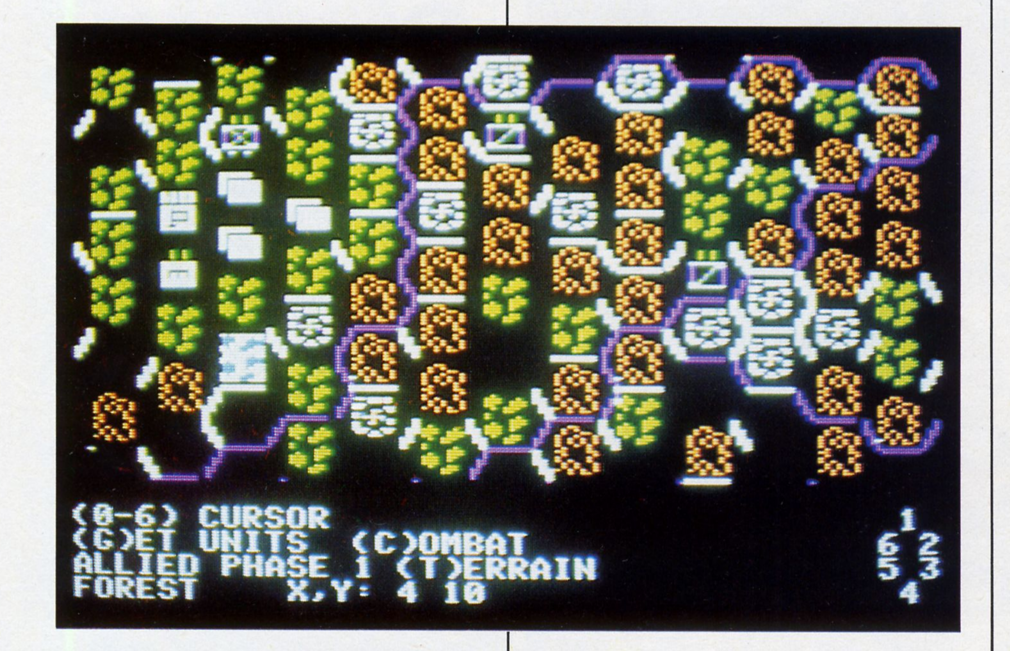
du joystick exigent des images quasiment parfaites.

SUPRÉMATIE ANGLO-SAXONE

Le logiciel de jeu anglo-saxon s'impose sur les écrans du monde entier. En raison de la suprématie de cette langue sans doute mais aussi et surtout de la taille du marché américain. Britanniques et nord-américains sont en effet les plus gros consommateurs de micro-ordinateurs. Les éditeurs de logiciels américains peuvent donc investir davantage en promotion et développement de logiciels, puisqu'ils peuvent amortir ces frais sur de beaucoup plus grandes quantités. Effet renforcé par la suprématie du matériel américain (Apple, Atari, Commodore, IBM). La proximité des concepteurs de machines facilite en effet la tâche des développeurs de soft ; elle leur permet de connaître plus rapidement les nouvelles spécifications des machines nécessaires au développement du logiciel.

Néanmoins des différences de mentalités obligent les stratèges en marketing de logiciels à faire le bon choix au bon moment.

L'exemple le plus typique : le Japon. Pas moyen pour les éditeurs français de pénétrer sur le marché des jeux japonais. Dommage car les Nippons possèdent deux fois plus de logiciels par micro-ordinateur que les français. Seuls les producteurs américains parviennent à vendre des jeux d'arcades, rapides et simples à consommer.



Les Wargames (ici Opération Market Garden) sur la seconde guerre mondiale font toujours fureur aux Etats-Unis.

Une dizaine d'éditeurs japonais produisent pour MSX. La cible est essentiellement constituée d'adolescents. Rompus aux jeux vidéo dans les « Games Centers », leurs grands lieux de rendez-vous, les teen-agers nippons adorent surtout les jeux d'adresse qu'ils se procurent dans tous les supermarchés ou même sur les trottoirs chez des marchands ambulants.

Parmi les best-sellers, « Nemesis » de Konami, une planète menacée par des bactérions, offre un scénario peu original : un vaisseau doit pénétrer dans une forteresse après avoir abattu ses ennemis. Cependant l'effet de profondeur et la superposition des images satisfont le regard.

« Hole in one Professional » édité par Hale Laboratory remporte un grand succès auprès des Japonais dont le golf est l'un des sports favoris. Ce programme n'a pourtant pas toutes les qualités de son concurrent américain « Leader Board » qui reste un must pour tous les amateurs de green cathodiques. Ces deux jeux sont disponibles en France chez Maubert Electronique, Video Center ou Coconut entre autres.

Après le base-ball, le basket est le sport d'équipe le plus apprécié en ce moment sur moniteur au Japon. « Super Player dunk shot » offre la possibilité de devenir l'entraîneur d'une équipe. Chacun des joueurs possède une personnalité propre, points de force, d'endurance qui progressent ou non au cours du match. Ils peuvent être retirés du jeu et remplacés. Il faut être rapide pour suivre l'évolution. A notre connaissance, ce jeu n'est pas commercialisé en France.

GRANDE-BRETAGNE : UN LOGICIEL TOUS LES TROIS JOURS

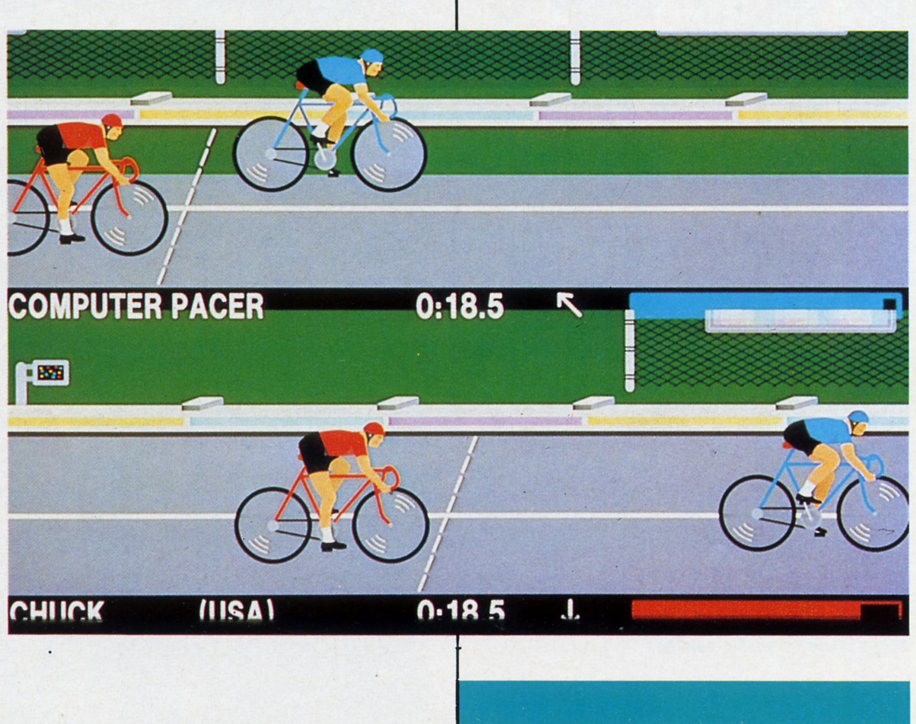
En Grande-Bretagne où s'agite une centaine d'éditeurs, un logiciel naît tous les trois jours. C'est plus qu'il n'en faut pour suivre l'actualité ludique mais quantité n'est pas forcément synonyme de qualité. Ici aussi les jeux d'adresse ont du succès. On se tire dessus, on se crispe, on se défoule, on se détend. Durée de vie du logi-



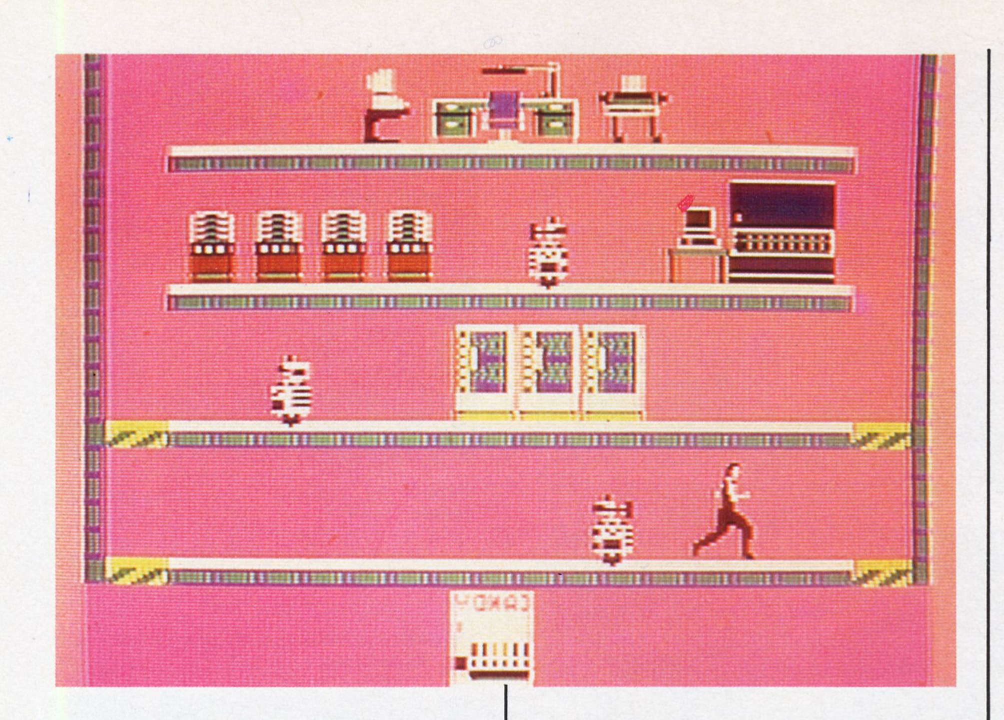
Pitsop II, une simulation de course d'un très grand réalisme.

Depuis les jeux Olympiques de 1984, les jeux « sportifs » sont à la mode aux USA.

ciel, rarement soutenu par une campagne publicitaire : une semaine. Des « budgets », logiciels bon marché pour les tous petits envahissent aussi les rayons du supermarché à vingt francs pièce. Mais parallèlement, des réseaux de jeux voient le jour. Des dizaines d'amateurs, connectés grâce à un modem relié au réseau Prestel (le videotex britannique) ou à d'autres réseaux de micros s'affrontent le soir après le travail, dans de longues parties de « space opera » ou de jeux de rôle. En fait, la majorité s'éclate sur les mêmes aventures des deux côtés du Channel. A quand un soft sur le tunnel de la Manche ?... Le héros de Dragon's Lair recherche sa dulcinée, à travers l'enfer des cordes ardentes et des damiers aux pièges mortels (vous pouvez le voir chez Coconut). « Paper Boy » d'Elite jette ses journaux sur un parcours semé d'embûches.
« L'affaire Vera Cruz » produit français d'Infogrames, écrit pàr un gendarme, a trouvé ses inconditionnels. La solution reste longtemps énigmatique malgré l'enquête policière menée à grand renfort d'autopsies et de dépositions. Nostalgiques de la guerre des Falklands peuvent se trouver aux commandes de « Strike force harrier » édité par Mirror Soft. Enfin Knight Rider de la série « K 2000 » d'Océan (cette voiture prodige qu'on voit en ce moment sur la 5e chaîne, en France), montre l'habileté des éditeurs britanniques à lancer un produit en s'appuyant sur la notoriété d'une série télévisée (logiciel disponible chez Coconut ou Micromania).
Cette stratégie commerciale est adoptée aux USA avec autant de bonheur. Superman, l'agent 007, Ghost buster seront remplacés par Alien ou d'autres épopées cinématographiques dès Noël, sur les écrans grands et petits. Là-bas, si les plus jeunes usent leurs joysticks sur des jeux très simples, les adolescents et les adultes disposent de PC haut de gamme utilisés aussi à la gestion de la maison. Les Américains veulent



La suprématie américaine (ici Sumer Game d'Epyx) tient à la taille du marché.



avant tout, pour s'amuser, du sophistiqué, de la haute définition, de l'originalité graphique et de bonnes bastons. Leur passion en ce moment : les guerres contemporaines.

« Ace of Aces » édité par Accolade permet de prendre des cours d'aviation à domicile. Pilote britannique en mission au cours de la seconde guerre mondiale, vous voyez de votre cockpit tous vos ennemis (avions, trains, bateaux) que vous prenez en chasse. Les illusions graphiques et sonores sont très réussies.

Les jeux d'Epyx (Summer Games II, Diving, Pitstop II, Temple of Apshai) sont également très en vogue grâce à leurs qualités graphiques notamment.

« Acro Jet » de Microprose est le second simulateur de vol apprécié par les Américains : quatre joueurs peuvent se mesurer aux commandes sur une dizaine de figures acrobatiques (looping, vrille, rase-motte). Nous l'avons vu chez Micromania. Les amateurs d'aventures magiques disposent de la suite de « La chanson du barde ». « Arch mage's tail » s'agrémente de nouveaux magiciens affrontant d'autres esprits malins dans un théâtre de sept villes. Ce logiciel n'est pas encore en vente sur l'hexagone.

La seconde guerre mondiale reste décidément une source inépuisable d'inspiration : « Battle front » produit par Electronic Arts vous transforme en commandant de divisions. Vous les déplacez selon quatre scénari tirés des batailles de Crête, Stalingrad, Saïgon et Bastogne. Citons également « Opération Market Garden ».

Heureusement les grands classiques conservent des émules. « Chess master 2 000 » d'Électronic Arts, encore, est un programme d'échecs très sophistiqué en 2D ou 3D. Ils enthousiasment les néophytes par le nombre de possibilités d'ouvertures, par ces modes qui permettent aussi bien l'initiation qu'un face à face avec des champions.

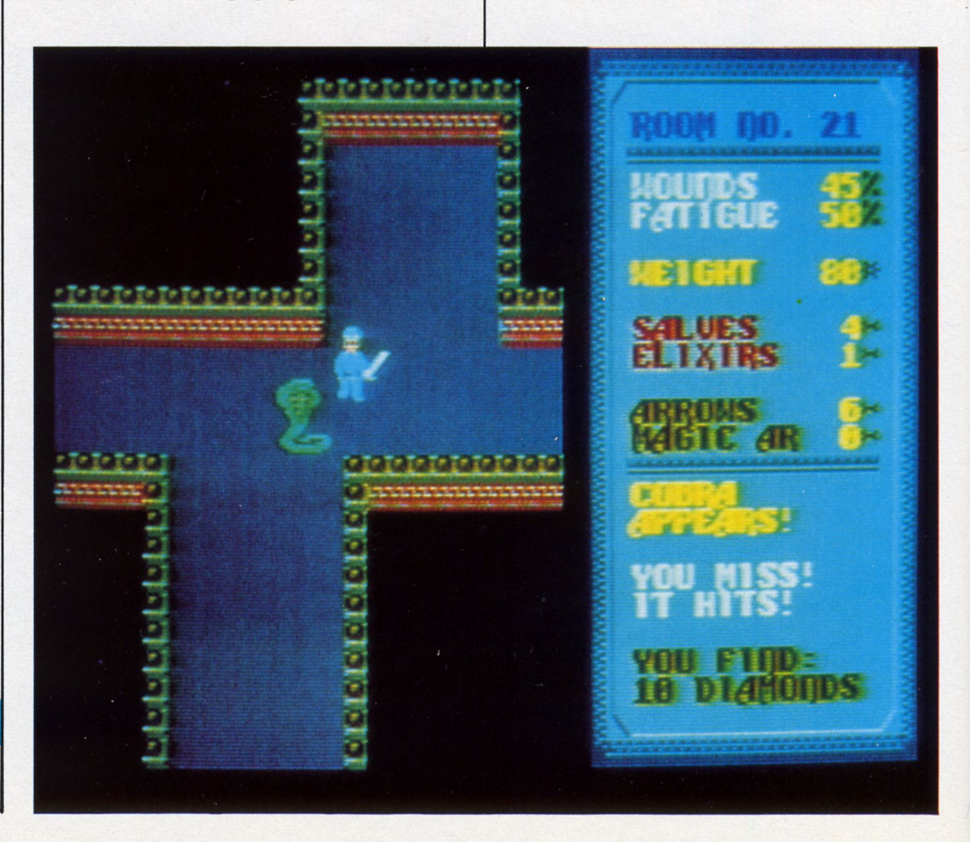
Une nouvelle série d'aventures : « Cinemawar » édité par Mindscape. Elle inclut de nombreuses conventions cinématographiques. Avec un graphisme en 3D très performant, ce logiciel reprend les thèmes : Défenseur de la couronne, Le roi de Chicago et Sinbad. Mais les Yankees ne pouvaient tout de même pas ignorer la guerre du Vietnam. « Conflict in Vietnam », un soft de Microprose les replonge dans cet enfer. Ils étudient et refont les terribles batailles qui opposèrent les Nord-Vietnamiens aux Français puis aux Américains.

Quant au reste de la CEE, il tombe sous le charme des logiciels anglais efficaces ou des softs plus recherchés français et américains. Les Espagnols, par exemple possèdent une petite production locale qui copie le plus souvent des softs français et anglais achetés sous licence. Arcades et aventures correspondent au goût des Ibériques.

Un peu plus à l'est, en Italie, règne la loi du piratage. Le jeu d'adresse anglais est aussi très estimé. Mais au pays de la combinazione il ne peut être que recopié et maquillé. A la vente dans les kiosques, seule la jaquette change. En remontant le Rhin, les goûts se raffinent dit-on. En tous cas c'est ce que laisse supposer la sélection des Allemands et des Scandinaves. Entièrement dépendants de l'importation, ces consommateurs qui possèdent du matériel haut de gamme puisent dans la production américaine et française puis britannique. Leurs logiciels préférés : « Fire Bird » édité par Elite, « Las Vegas l'héritage 2 » édité par Ariella Software, une aventure française d'Infogrames.

On le voit, malgré la toute puissance anglo-saxone, certains jeux mis au point en France parviennent à surnager à l'étranger surtout grâce à leur originalité.

Gwénaël LE MORZELLEC

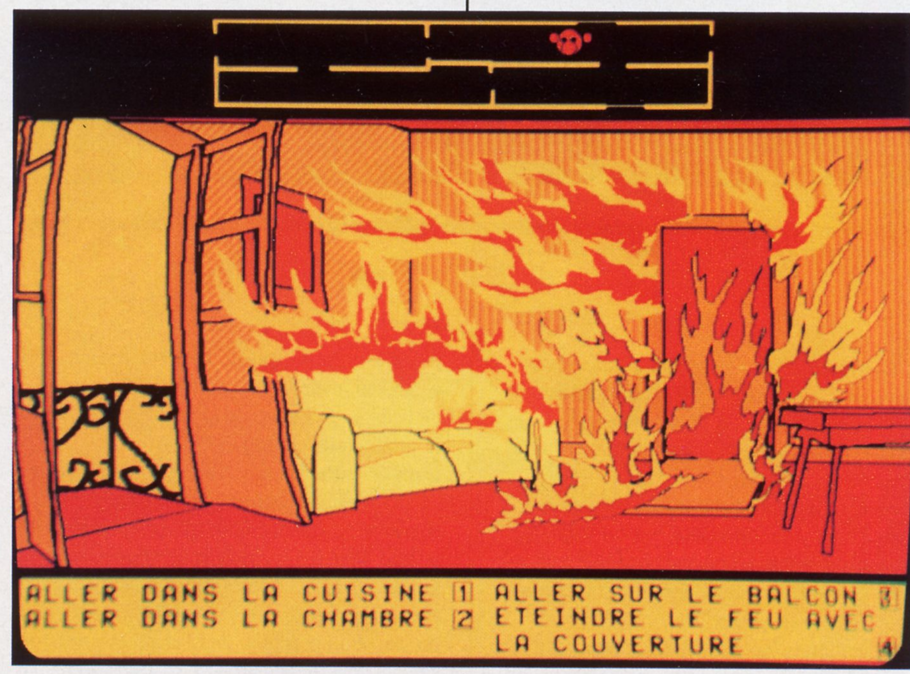


Temple of Apshai, un jeu d'aventure américain qui a des homologues de même niveau en France, mais hélas beaucoup moins vendus !

LES JEUX DU FUTUR

PROSPECTIVE

A quoi ressembleront les jeux de demain ? En gros, à ceux d'aujourd'hui, pour le principe. Mais le graphisme et l'interactivité auront fait un énorme saut en avant et le réalisme atteint deviendra hallucinant. Le « film dont vous êtes le héros » n'est pas loin.



« Silence, on brûle » (Imédia). Comment faire pour échapper à l'incendie ?

Il y a trois ans, on poussait des cris d'admiration devant des jeux aujourd'hui dédaignés. En micro-informatique plus encore qu'ailleurs, le temps passe vite — il s'emballe, tu veux dire !!!

Aujourd'hui, nous émettons encore des gloussements admiratifs devant des logiciels — ils sont tellement plus beaux, intelligents, amusants, performants que ceux « d'avant » qu'on en vient à se demander comment ces logiciels « d'il y a trois ans » avaient pu nous plaire.

Et demain ? « Ils » seront encore mieux, cela va sans dire. Un peu partout, on travaille à l'amélioration de la race. On ? Les jeux de demain sont le fruit du travail de plusieurs acteurs. Grosso modo, on peut les classer en trois genres : les chercheurs, les industriels et les éditeurs. Les premiers se penchent sur des technologies nouvelles, développent de nouvelles normes de communication, travaillent sur l'intelligence artificielle — autant d'éléments qui, un jour ou l'autre, seront utilisés par et pour les jeux.

Les industriels — ils ont aussi des départements de recherche — développent de nouveaux supports comme le disque compact ou la softcard, décident de construire ou non en grande série tel matériel qui découle du fruit des recherches.

Les éditeurs, enfin, à partir des outils techniques que mettent à leur disposition les industriels mettent sur le marché des jeux toujours plus excitants.

A quoi ressembleront les jeux de demain ? Dans une certaine mesure, à ceux d'aujourd'hui — le temps s'emballe tellement qu'aujourd'hui est déjà demain ! Pour simplifier, disons qu'on peut, pour les années à venir — l'horizon est à deux ou trois ans plutôt qu'à dix — distinguer deux grandes lignes d'évolution des logiciels. La première donne la priorité à l'image. En vidéo ou en dessin, elle est belle, omniprésente, animée ; elle a une excellente définition et des couleurs à faire pâlir d'envie le plus beau des couchers de soleil. Cette prééminence de l'image est rendue possible par l'accroissement continu des capacités de stockage, en mémoire interne ou sur des supports périphériques (disques durs, disques compacts, vidéodisques, ou encore serveurs télématiques).

La seconde ligne de force du logiciel de jeux de demain peut se résumer par le mot « ouverture », ou plutôt ouvertures. Se développeront des jeux qui ne seront plus figés dans l'espace, avec la possibilité pour le joueur d'évoluer dans







Bad Max II est le premier jeu d'aventure entièrement composé d'images digitalisées à partir d'une bande vidéo. On évolue vers « Le film dont vous êtes le héros ».

un espace en trois dimensions, ni dans le scénario ; les techniques d'intelligence artificielle permettant une infinité de possibles. Finis les schémas classiques et systématiques, un peu lassants, du type « si..., alors... ».

L'ouverture se manifeste enfin par le développement des jeux de réseaux — réseau télématique ou réseau de vidéocommunication — c'est-à-dire « LE » câble, dont l'implantation a débuté dans certaines villes.

« Aujourd'hui, c'est comme si on donnait à un peintre 4 couleurs pour faire un tableau », dit Philippe Ulrich, d'Ere Informatique. « Demain, on aura un graphisme proche à la fois du cinéma et de la bande dessinée, qui permettra d'établir des décors et d'y incruster à volonté des personnages. »

« On se dirige vers des représentations de plus en plus fines du réel », confirme Serge Chagnolleau, d'Infogrames, « avec la possibilité de faire apparaître distinctement des visages ou des indices ténus, donc de construire de vrais scénarios de polars. »

Ce type de logiciels existe déjà — ils sont tout récents, et donnent un avant-goût de ce que sera demain. « Les passagers du vent » (Infogrames), par exemple, joue à fond la tendance bande dessinée (BD), et pour cause : c'est François Bourgeon, l'auteur de la BD du même nom, qui a supervisé la réalisation graphique de ce jeu d'aventure. Résultat ? Des images, sur écran, qui soutiennent la comparaison avec celles de l'album de Bourgeon (avec lequel est vendu le programme, 350 F).

Dans un autre genre, « L'affaire » (Infogrames) — initialement baptisé Détective, ce jeu a changé d'appellation en cours de réalisation — et Bad Max II (Transoft et Impérasoft), développés sur MSX 2, intègrent des images numérisées (ou digitalisées). Il s'agit d'images vidéo ou de photographies dont chaque point (ou chaque zone monochrome) est transformée en une valeur numérique, c'est-à-dire en bits (0,1). Le produit fini présente des images de type images de cinéma, sauf qu'en l'occurrence elles ne sont pas animées. Effectivement, les images numérisées sont très gourmandes en mémoire ; réaliser un scénario à images animées (soit 24 images par seconde, comme au cinéma) demande des capacités de stockage qu'on attend... pour demain. L'Affaire par exemple, utilise 200 Ko, ce qui est en soi assez peu, mais déjà plus que la mémoire vive d'un micro à la norme MSX 2 ; « tout le programme ne peut être chargé en mémoire ; il y a pour certaines actions des accès au disque », explique Serge Chagnolleau. « Il est évident que ce type de jeu tue les micro-ordinateurs à cassette. »

54 000 IMAGES PAR FACE

L'Arche du capitaine Blood (Ere Informatique), attendu pour les derniers jours de l'année, place le scénario du jeu d'aventure dans un univers illimité et mobile (« ça bouge », en temps réel) grâce aux images fractales (voir le portrait de Didier Bouchon p. 11). L'utilisation des images fractales permet de proposer une multitude d'aires de jeux « qui ne prennent pas beaucoup de place en mémoire, puisqu'on y stocke uniquement les paramètres qui définissent l'image », explique Didier Bouchon, « et que le changement d'un seul paramètre entraîne la modification du paysage ». Ce type de jeu donne un aperçu de ce que peut faire l'intelligence artificielle — les techniques qu'il utilise s'en approchent.

Cette fameuse intelligence artificielle (IA), qui s'est déjà adaptée à la micro-informatique avec certains programmes (systèmes experts) essentiellement destinées l'aide à la décision ou l'aide au diagnostic, fait et fera de plus en plus son apparition dans les jeux. Elle ouvre à tous les joueurs invétérés des horizons fantastiques. « Actuellement, jouer à des jeux de rôle consiste essentiellement à deviner ce que le programmeur avait derrière la tête en écrivant le programme », constate Didier Bouchon « puisque toutes les situations imaginables sont programmées ». Avec l'IA, c'est fini ; les moteurs d'inférence associés à des bases de faits permettent une quasi infinité d'actions non programmées *(Voir encadré)*. Transoft prépare un programme qui utilise l'IA ; Infogrames, de son côté, travaille en liaison étroite avec deux sociétés qui font de la recherche appliquée en IA, a dans ses cartons un certains nombre de projets de jeux. « L'application de l'IA au jeu est fantastique », souligne Eric Sommier, d'Infogrames, « parce qu'elle permet un nombre de combinaisons illimitées. »

A côté de ces jeux classiques dans leur forme — la disquette — les images et textes peuvent être mémorisés sur d'autres supports, comme le vidéodisque ou le disque compact (CD). L'intérêt ? Une capacité de stockage sans comparaison, et donc la possibilité de proposer des jeux avec images animées. C'est surtout vrai pour le vidéodisque, qui peut contenir sur chacune de ses faces 54 000 images, soit au total près de 75 minutes de film vidéo. Le principe en est très simple : le disque (de la taille d'un 33 tours), est lu par un vidéolecteur, lui-même piloté par un micro-ordinateur, quand il s'agit d'un vidéodisque interactif. Imédia, spécialisée dans la communication audiovisuelle interactive, a ainsi lancé à la mi-octobre, en coproduction avec l'INA (Institut national de l'audiovisuel) et Initial Groupe (une société de production audiovisuelle), « 14 contre 1 », un jeu vidéographique interactif, primé au symposium du vidéodisque de l'Université du Nebraska, aux États-Unis. Il s'agit d'un jeu de réflexion et de décision, dans lequel le joueur mène une enquête en temps réel. Eddy s'est par mégarde endormi dans un grand magasin, au rayon des bandes dessinées. Il se réveille une fois le magasin fermé. Mais un vol a été commis ; pour tous — policiers, gardiens, femmes de ménage — notre homme se trouve être le coupable idéal. A lui, et au joueur avec lui, de prouver son innocence en reconstituant les faits grâce aux séquences enregistrées par la régie de surveillance du magasin.

Le film vidéo tourné pour la réalisation de ce jeu est un « vrai » film, avec de « vrais » acteurs ; il a été réalisé par Laurent Heynemann (réalisateur de *La Question, Il faut tuer Birgit Haas,* etc.).

Le vidéodisque a toutefois peu de chances de devenir à court et moyen terme un produit grand public, à cause de son prix. « 14 contre 1 » coûte par exemple 2 000 F (disque + logiciel de pilotage + manuel d'utilisation) ; un vidéolecteur coûte au bas mot 15 000 F. On trouvera plutôt ce type de jeux dans des établissements publics comme La Villette, ou encore dans des ludothèques.
Plus que le ludique, c'est le secteur de la formation qui risque d'engendrer une multitude d'applications du vidéodisque. Le département « médias interactifs » de l'INRP (Institut national de

recherche pédagogique) a par exemple conçu en 1984 une base d'images sur vidéodisques, avec à la fois des images fixes (photos) et des séquences animées (vidéo), à partir desquelles les élèves peuvent créer des histoires ou sous-titrer des séquences de films — il est possible, avec un logiciel adapté, d'écrire du texte sur les images.
En revanche, le disque compact (CD ROM ou CDI) a plus de chances de devenir rapidement un produit grand public dans la mesure où il utilise le même lecteur que le disque compact sonore, commercialisé depuis plusieurs années. On estime à 250 000 le nombre de lecteurs à

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?

Certains programmes de jeu incorporent des systèmes experts et utilisent donc des techniques d'intelligence artificielle.
Dans un jeu classique, l'auteur prévoit absolument tous les cas de figure — aller au Nord, prendre une épée, ouvrir une porte — et les programmes en conséquence. Le nombre d'actions possibles est fixe et figé. Le système expert, en revanche, permet, à la limite, une infinité de cas de figure possibles, sans qu'ils soient formellement programmés. Comment ? Avec un moteur d'inférences et une base de connaissances. Le travail de l'auteur consiste à définir la base de connaissances — les lieux, les personnages, les objets — et à les mettre ou non en relation entre eux. Ensuite, il crée le moteur d'inférences, qui est capable de traduire une relation (X en relation avec Y implique danger) et de mettre en œuvre toutes les relations qui peuvent unir les éléments de la base de connaissance. « C'est un travail colossal », résume Michel Martin. « Le programmeur injecte tout cela sans connaître l'ensemble des possibilités. Il les découvre par la suite, en testant son programme », preuve qu'on ne parle pas d'intelligence pour rien...







« L'affaire », qui tourne sur MSX 2, donne une bonne idée de l'évolution des jeux micros : de plus en plus de réalisme dans le graphisme, un système de fenêtres qui permet de visualiser parfaitement les déplacements et de s'arrêter sur les détails.







« 14 contre 1 », un jeu d'Imedia, a d'abord été tourné comme un film par le réalisateur Laurent Heynemann, avant de devenir une des premières fictions vidéo interactives. Comme le montre la photo du bas, l'interactivité n'a pas toujours que des avantages.

laser en France, ce qui commence à représenter, pour les fabricants et éditeurs, un marché correct.

Le CD Rom est donc un disque de 12 centimètres de diamètre, dont la capacité de stockage s'exprime non plus en nombre d'images, mais d'octets, puisqu'il enregistre des données numérisées. Sa capacité ? Quelque 600 millions d'octets, soit l'équivalent de 250 000 pages de format standard. Et on applaudit bien fort !

Tout le monde parle du CD Rom, tout le monde y pense, mais il n'existe actuellement aucune application développée ; les prototypes qui existent, sans rapport avec le domaine ludique, se comptent sur les doigts d'une main. Mais les projets abondent : « le CD Rom, c'est l'avenir », clament en chœur les éditeurs. Et le CDI — I pour interactif — plus encore que le CD Rom, puisqu'il permet à l'usager d'aller chercher telle séquence ou telle image. Dans ce cas, le lecteur de disque est connecté à un micro-ordinateur qui le pilote.

Imédia (avec le CCETT), et Infogrames ont l'un et l'autre des projets, à un horizon plus ou moins proche. La question qui se pose aujourd'hui est de savoir ce que l'on va mettre sur ces disques, et quel sera leur coût de production. « Un bon soft coûte déjà en développement près d'un million de francs », dit Serge Chagnolleau ; « un programme pour disque compact risque de coûter cinq à dix fois plus cher. Or, nous nous sommes fixés comme prix de vente un plafond de 500 F ». Autant dire qu'il faudra en vendre beaucoup pour le rentabiliser, ou faire à tout prix baisser les coûts de production. Ne trouverons-nous sur les disques à prix abordable que des images d'archives, moins chères que celles qu'il faudrait créer exprès ? C'est un scénario possible.

Par ailleurs, il faut quand même signaler que, s'il est très fort pour stocker du texte, le disque compact est beaucoup moins approprié pour engranger du film, dans la mesure où une image numérisée mange plusieurs dizaines de Ko. A raison de 24 images/seconde, on arrive relativement vite à saturation.

Au chapitre des nouveaux supports, on recense également la softcard. Elle a l'allure, la consistance et la taille d'une carte de crédit, et peut porter jusqu'à 128 Ko de programmes. Développée par les Japonais, elle s'enfiche dans une interface reliée à l'ordinateur (99 F). Il existe déjà des interfaces pour les machines MSX et pour Amstrad.

Ce nouveau support présente un certain nombre d'avantages — solidité, faible coût du lecteur comparativement à un lecteur de disquettes, accès immédiat aux données, piratage impossible — qui font dire à Philippe Ulrich qu'il a de l'avenir. Reste à savoir si les éditeurs sont dans leur ensemble prêts à l'utiliser, et si les indus-

triels développeront rapidement des interfaces pour tous les micro-ordinateurs.

28 TÊTES ET 1 200 DENTS

Enfin, plus qu'un nouveau support, Transoft vient d'inventer un nouveau concept, le JAO, ou jeu assisté par ordinateur, enfant naturel du « Livre dont vous êtes le héros » et du jeu de rôles sur micro. Le joueur suit le fil de l'aventure sur le livre ; le programme sur micro-ordinateur (ils sont développés pour toutes les machines) joue un rôle complémentaire : d'une part, il apporte une aide au calcul (pour la création des personnages et les combats), et d'autre part il fait vivre sur l'écran, au travers de séquences animées, les moments les plus cruciaux du jeu — apparition d'un montre à 28 têtes et 1 200 dents au détour d'un baobab, découverte d'une armée de squelettes derrière une porte qui s'ouvre en grinçant, et autres temps forts nés du cerveau musclé de scénaristes délurés. « Les graphismes sont encore assez sommaires », reconnaît Michel Martin ; « mais ils devraient prochainement ressembler à de vrais dessins animés. »

A côté des améliorations ou des changements radicaux de fond et de forme qui attendent les jeux — et que les joueurs attendent — reste à examiner une composante fondamentale du jeu : la convivialité. Qui dit convivialité dit réseau. Et qui dit réseau pense télématique. « Nous voulons développer la convivialité en télématique de la même façon que l'image en micro-informatique », dit-on à Infogrames, où l'on s'occupe des deux secteurs. Très vite, le mot « jeu de réseau » est lancé.

Le principe du jeu que compte lancer Infogrames (on ignore à ce jour sur quel serveur) ? Très simple : il s'agit ni plus ni moins d'un énorme jeu de rôles auquel des milliers de personnes peuvent jouer simultanément en se connectant sur le serveur. Mieux encore : les logiciels télématiques que développe la société — ils serviront notamment pour ce projet — intègrent... des composantes d'intelligence artificielle, évidemment ! Résultat ? Le monde virtuel dans lequel se déroule le jeu est modifié par le comportement des utilisateurs eux-mêmes.

L'action peut se dérouler dans des lieux réalistes ou non — on s'embarquera pour la planète molle ou la planète invisible — au cours de temps historiques ou futuristes ; le maître du jeu peut faire intervenir des situations éventuellement liées à l'actualité — chute du cours de l'or, vague d'attentats, assassinat d'un chef d'état — qui modifient le paysage.

Les serveurs télématiques fonctionnent comme de formidables réservoirs de jeux, mais aussi d'images — eh oui, on y revient forcément. C'est ce que s'est dit le CCETT il y a plusieurs années en entamant des recherches sur la vidéographie, un système télématique qui permet la transmission d'images de haute qualité graphique, de texte et éventuellement de son (on parle alors d'audiovidéographie). Pour ce faire, le brave minitel n'est évidemment pas à la hauteur : la vidéographie demande des terminaux graphiques spéciaux ; la société TITN en construit actuellement une petite série sur commande du CCETT. La transmission des données se fait via le réseau Transpac ; elle pourra aussi utiliser les réseaux de vidéocommunication, appelées aussi réseaux à large bande dont l'installation se fait petit à petit dans le cadre du plan Câble.

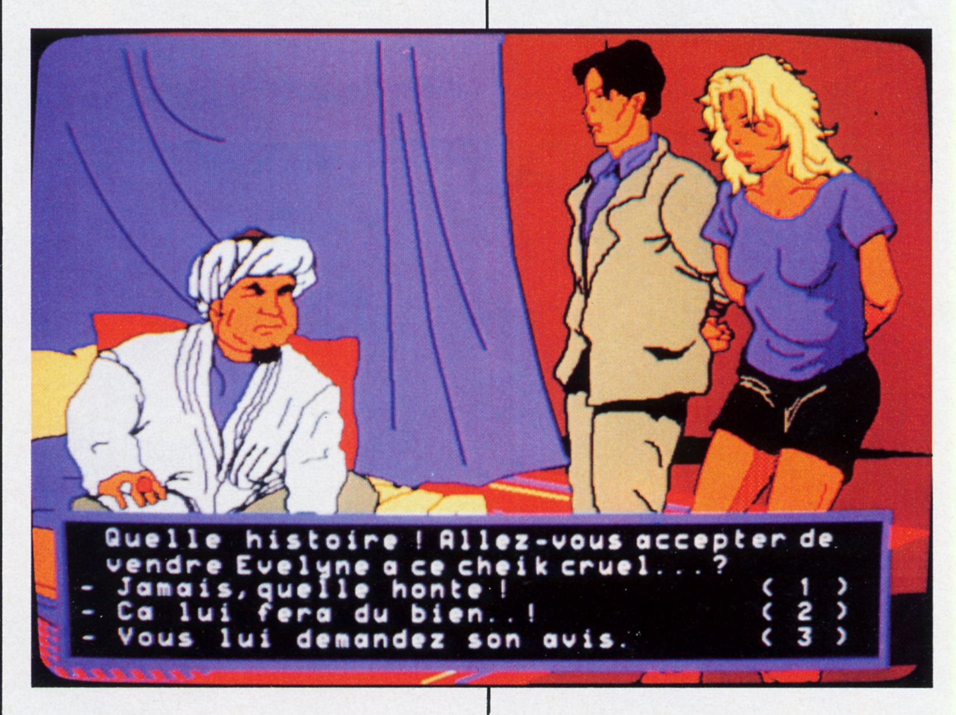
Inutile de préciser que le jeu trouve un terrain fantastique avec l'audiovidéographie, dans la mesure où elle offre le double avantage d'un graphisme excellent et de la convivialité, à travers le réseau. A ce jour, trois jeux ont été réalisés, par Imédia et Créalude, à l'initiative du CCETT et du CNET (centre national d'études des Télécommunications).

« Silence on brûle » (jeu de simulation) et « Shanghaï Paris » (jeu d'aventures) fonctionnent par interrogation individuelle du serveur vidéotex (ou télématique). Dans le premier, développé par Imédia (qui est d'ailleurs une filiale du CNET), il s'agit de s'échapper d'un appartement en flammes. Faute de faire les bons gestes au bon moment, le joueur se transforme rapidement en méchoui. Dans « Shangaï Paris », coproduit par Imédia et l'INA, le joueur est un champion automobile engagé dans le rallye Shangaï Paris. Il choisit un sponsor parmi trois possibles, ainsi que le matériel nécessaire pour affronter l'épreuve. Sa coéquipière (évidemment pulpeuse et mystérieuse) lui est imposée. Bref, du classique, mais du grand et beau classique, qui offre en plus quelques surprises ; des séquences de jeu programmées aléatoirement donnent un résultat différent si l'on joue deux fois de suite en faisant les mêmes choix...

« Dédale Cité », développé par Créalude, est un jeu collectif. Actuellement mis en service à Montpellier sur des terminaux implantés dans des lieux publics (avec un monnayeur) et reliés à un serveur vidéotex, il permet à quatre personnes de jouer. Chaque joueur se promène dans le temps et dans l'espace en quête d'une grotte du Moyen Age. Au cours de sa quête — semée d'embûches, faut-il le préciser — il croise ses partenaires de jeu, représentés à l'écran par un petit personnage. Par l'intermédiaire de la messagerie, il peut dialoguer avec eux, leur demander sa route ou toute autre indication précieuse, voire engager une conversation météorologique.

Ces jeux sont des préfigurations, et leur généralisation n'est pas pour demain ; les terminaux vidéographiques, dont le prix de revient s'établit aux alentours de 25 000 F, ne sont pas plus que les vidéolecteurs et le vidéodisque appelés à devenir rapidement un produit grand public. Ici encore, la formation reste un domaine privilégié d'application. Mais — demain nous le prouvera de façon éclatante — avec ce genre de techniques et de bons scénarios, la formation devient un jeu. C'est déjà vrai avec des programmes vidéographiques comme Marion et Nicolas (Didao), Alex, Euclide et Gretaris (Imédia) ; les jeux de demain seront pédagogico-ludiques et l'apprentissage de demain sera ludico-pédagogique. Vivement demain !

Odile CONSEIL



Dans « Shangaï Paris », vous êtes un coureur automobile engagé dans un rallye vraiment très spécial.



Mendès-France, M.C.

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.

Le nouveau ZX Spectrum + 2,
c'est bien plus qu'une mémoire monstre.
C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.
Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout.
Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :





1990 F TTC

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.
Nom : ______________________
Adresse ______________________
____
Code postal |_|_|_|_|_| Ville ______________________
Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 92312 Sèvres cedex

J&S HS



Et pour qu'elle ne vous dégoûte pas trop,
nous la cacherons dans le noir.
EXOSTISME
MÉDIÉVAL FANTASTIQUE
ÉPOUVANTE
SCIENCE-FICTION
SÉRIE NOIRE
FAITES LE
3615
TAPEZ
INDIANA
JEUX MICRO
JEUX CLASSIQUES
STARS
JEUX DE BOURSE
TOP-CLUB
A PARTIR DU 10 JANVIER
Indiana. Un monde cruel qui n'attend que vous.

250 JEUX

Les jeux informatiques se comptent aujourd'hui par milliers. Créés aux quatre coins du monde, ils sont pour la plupart disponibles en France. Et bien sûr le meilleur côtoie le pire. Pour vous guider dans votre choix, Michel Brassinne les a passés au banc d'essai. Que vous soyez amateur de jeux d'aventure, jeux de rôle, de simulation, d'arcade, de jeux classiques, ou de wargames, vous trouverez classés dans les pages suivantes, pour chaque catégorie :
— les stars : best-sellers ou peu connus, ils soulèvent d'enthousiasme quiconque les approche ; ce sont les must d'une micro-ludothèque ;
— les sélectionnés : la plupart d'entre eux doivent figurer dans la ludothèque de tout amateur averti ; nous indiquons leurs points forts, mais aussi leur faiblesse, sans complaisance ;
— les autres décrits plus succinctement, pour les mordus. Un tableau récapitulatif, en pages 114-115, classe tous les jeux cités par ordre alphabétique.

AU BANC D'ESSAIS

AVENTURE

Le jeu d'aventure mérite bien d'ouvrir ce grand voyage parmi les jeux. D'abord parce qu'il fut, historiquement, le premier type de jeu sur ordinateur, avant même les jeux d'arcade qui envahirent les cafés au milieu des années 70. Ensuite, parce qu'il continue d'être le plus représenté. Et qu'enfin, malgré de récentes évolutions, il continue d'offrir aux « ludoticiens » une inépuisable matière.
Non pas une, mais trois « stars » méritent donc de figurer dans cette catégorie (« Masquerade », « La Geste d'Artillac » et « Hacker II »).

MASQUERADE



Masquerade, jeu d'aventure sur disquette (pour *Apple II, II+* et *IIe*) édité par la société Phoenix Software, installée dans l'Illinois aux États-Unis, symbolise à lui seul une des évolutions les plus récentes dans l'univers de la ludotique. Si dans d'autres rubriques nous vous présentons des jeux fondés sur la logique, qu'elle s'applique au domaine du casse-tête ou de la déduction, il n'en va pas même pour *Masquerade.*
Ici, le jeu emprunte un autre chemin. Le joueur croit être face à un jeu d'aventure classique. Il estime donc pouvoir s'en tirer seul ou à défaut en contactant une fois ou deux l'un de ses amis. Si les jeux d'aventure ont toujours alimenté le bouche-à-oreille entre les joueurs, c'était de manière marginale. Une façon de ne pas rester « coincé » trop longtemps dans un repli du jeu. Cette fois il en va tout autrement : la nécessité de communiquer « à haute dose » est imposée par les auteurs du jeu. Elle s'inscrit dans la pratique du jeu par un niveau de difficulté très élevé, conséquence d'un mode de programmation évolué. Pour réussir, il faudra plusieurs semaines et surtout des dizaines de coups de téléphone ! La disquette s'est faufilée dans le lecteur, l'index est allé dénicher l'interrupteur placé derrière l'ordinateur et un bip rassurant ponctue l'allumage. À l'écran, apparaît un « privé » au regard méfiant. Vous êtes détective et votre aventure commence dans une chambre d'hôtel minable. Devant vous, le corps d'un tueur... que vous venez d'abattre. Il n'est que le maillon d'une puissante organisation qui n'aura désormais de cesse de vous descendre. À vous de vous débrouiller pour suivre et pour surmonter les épreuves qui vous attendent. Votre réussite est quantifiée et à tout moment vous pourrez consulter votre score. Parvenu à 250, vous avez gagné. Jusque-là, tout est classique.



Vous pouvez vous déplacer d'image en image en appuyant sur les touches N, E, S et W (pour Ouest), U (up) pour aller vers le haut et D (down) pour descendre. Les actions sont assujetties à la frappe au clavier d'un verbe suivi d'un nom. Le programme répond sans délai si l'action est ou non possible. Le jeu commence.





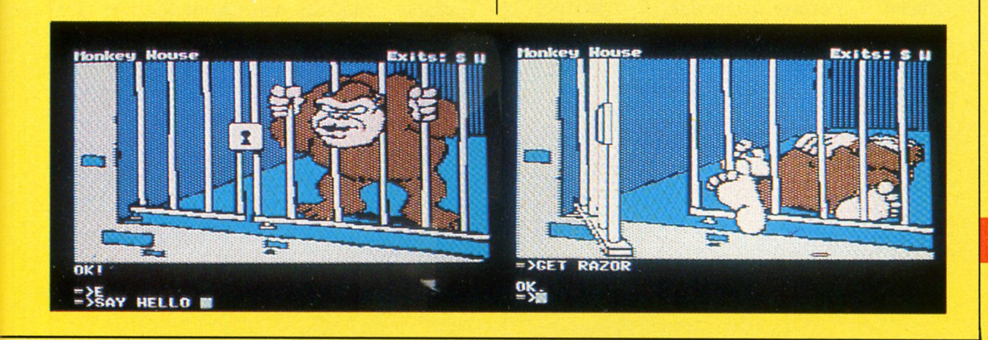
Les premières investigations donnent un sentiment de facilité : *pousse le corps* (PUSH BODY) permet de trouver une clef qui autorise l'ouverture de la valise qui accompagne le cadavre (OPEN CASE). En quelques minutes, vous disposez d'un masque, d'une boîte munie d'un bouton (qui semble être un système d'alarme), d'un billet de un dollar et d'une carte de visite. En tapant I au clavier, pour « inventaire », vous découvrez que vous disposez en outre d'une montre et d'un revolver.
L'ordre de fouiller le corps une seconde fois (SEARCH BODY) fait découvrir un télégramme sybillin avec les mots *ZILCH* et *ZORCH*, des mots de passe sans doute. Le passionné de jeux d'aventure peut légitimement froncer les sourcils : une même action, répétée, délivre un nouveau message. Contrairement à tous les autres jeux d'aventure, il existe des « compteurs » associés aux ordres fournis au programme. Cela complique singulièrement le jeu.
En tapant sur D, vous accédez au rez-de-chaussée de l'hôtel. Il y a une cabine téléphonique et, à l'intérieur, une bombe. En la regardant de plus près (LOOK BOMB), vous apprenez qu'elle doit sauter à 6 h 15. Un coup d'œil sur la montre (LOOK WATCH) indique qu'il est 5 h 22. Chaque action fait tourner les aiguilles. En allant vers l'ouest, vous sortez de l'hôtel. Puis, en vous dirigeant vers le sud, l'ombre d'un assassin apparaît (dans le coin en bas et à gauche





de l'écran). Si vous poursuivez votre route, un message vous avertit qu'un couteau fend l'air et... vous gagnez deux petites ailes dans le dos.

Vous êtes mort. Une heure plus tard, et après de multiples tentatives, il y a fort à parier que votre espérance de vie n'aura toujours pas dépassé les cinq minutes ! Le découragement guette.
Une dernière tentative, tout à fait suicidaire, celle qui consiste à attendre que la bombe saute, apporte une information : un mystérieux personnage téléphone quelques minutes avant l'explosion et donne un code, style 4EC (qui change chaque fois), en réponse au mot « *Zorch* ». Puis l'hôtel saute et vous avec. La patience a des limites !
Mais voilà, vous n'êtes pas seul. Et le programmeur le sait bien. Des dizaines et des dizaines de joueurs s'arrachent les mêmes cheveux au même moment sur le même jeu. Complément indispensable : le téléphone et surtout, les autres joueurs. Suit un rendez-vous dans un café avec un fana de jeux d'aventure.
Un dialogue un peu gênant s'instaure : « *dans le téléphone, il y a une bombe, d'accord. Tu attends 6 h 05, le téléphone sonne. Tu décroches et tu dis* « ZORCH ». *Sur le corps, tu as trouvé une boîte munie d'un bouton et, à la seconde qui précède l'explosion, tu l'utilises en tapant PUSH BUTTON. À ce moment une trappe s'ouvre et tu tombes dans le sous-sol de l'hôtel.*

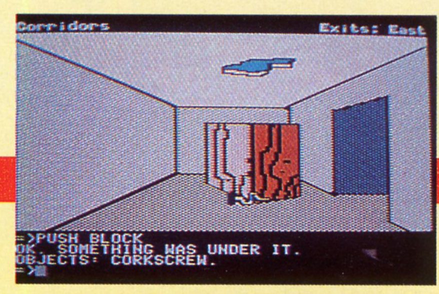


Dans Masquerade, la communication entre joueurs est une nécessité absolue... surtout si l'on veut éviter de finir avec deux petites ailes dans le dos (à gauche).



Là, tu trouveras le livre en braille qu'il faudra donner à l'aveugle qui est dans le zoo et un soutien-gorge qui servira de fronde, pour tuer le gorille. Je ne t'en dis pas plus. »

Retour au jeu : ça marche ! Avec un plaisir inouï, de nouvelles images apparaissent. Il faut







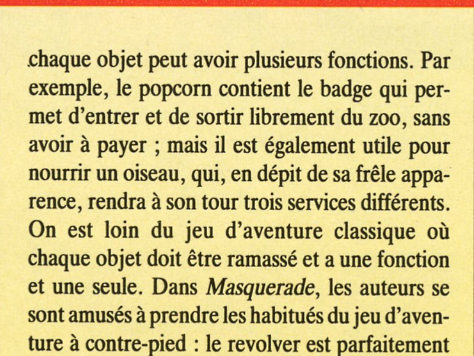


bien reconnaître qu'à ce moment là, le graphisme (superbe) importe peu ; l'essentiel est d'avoir progressé. Après une succession de morts prématurées, vous découvrez sans l'aide de quiconque de nouveaux morceaux de ce puzzle apparemment incohérent. Le zoo semble être le repaire des gangsters ; l'aveugle donne un dollar en échange du livre, ce qui permet d'acheter un cornet de popcorn à l'intérieur duquel se trouve un badge qu'il faut porter pour entrer sans danger dans la maison du directeur du zoo. Là même où se trouve l'interrupteur qui coupe le courant sur la grille électrifiée... Ouf !

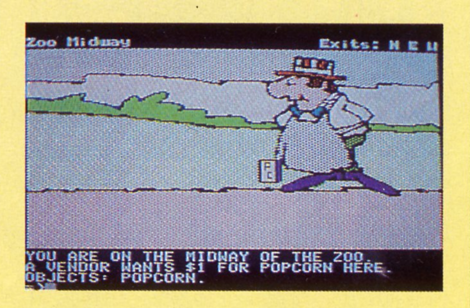
Heureusement, il existe une procédure de sauvegarde (en tapant SAVE GAME) qui permet, après chaque échec, de reprendre le jeu à peu près là où on en était resté.

Avec un peu de recul, la réussite d'un tel jeu semble parfaitement impossible. Des dizaines et des dizaines d'échanges d'informations seront nécessaires pour avancer avec régularité. *Masquerade* est sans doute le jeu qui a porté au plus haut niveau cette pratique du dialogue entre les joueurs, en raison des difficultés accumulées.

Les progrès de la programmation dans le domaine du jeu d'aventure y sont également pour quelque chose. Contrairement à l'habitude,

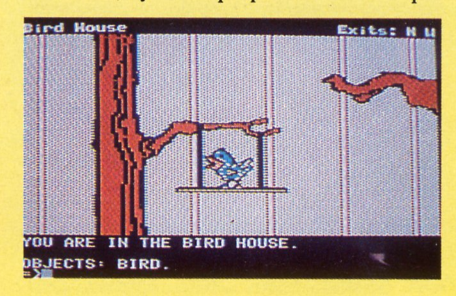


chaque objet peut avoir plusieurs fonctions. Par exemple, le popcorn contient le badge qui permet d'entrer et de sortir librement du zoo, sans avoir à payer ; mais il est également utile pour nourrir un oiseau, qui, en dépit de sa frêle apparence, rendra à son tour trois services différents. On est loin du jeu d'aventure classique où chaque objet doit être ramassé et a une fonction et une seule. Dans *Masquerade*, les auteurs se sont amusés à prendre les habitués du jeu d'aventure à contre-pied : le revolver est parfaitement



inutile, les informations inscrites au dos de la carte de visite du tueur induisent en erreur, alors que dans n'importe quel autre jeu le fait d'avoir pensé à retourner cette carte aurait été suivi d'une récompense. Tout est à l'avenant.

Le bouche-à-oreille qui relie les passionnés est ici inclus dans le jeu. C'est tout un état d'esprit qui préfigure bien la liaison inter-joueurs par modem (abréviation de « modulateur-démodulateur », système qui permet de relier plusieurs ordinateurs par téléphone et autorise de rapides échanges d'informations par un écran interposé).



Poussant le jeu encore plus loin, les auteurs de *Masquerade* ont organisé aux États-Unis un concours récompensant le premier joueur qui parviendrait à résoudre l'énigme. Les joueurs étaient donc placés dans une situation de coopération-compétition, analogue à celle des jeux d'alliance (type *Diplomacy*), chacun devant trouver auprès des autres les informations manquantes sans pour autant en fournir beaucoup, de peur d'être dépassé. L'idée que les jeux sur micro isolent les joueurs est ici battue en brèche. Enfin, quelle satisfaction (et quel soulagement !) quand on parvient à vaincre le programme et que, les yeux rougis par des dizaines d'heures passées devant l'écran, on voit apparaître la dernière image : « *You win !* ».



EN BREF

disquette pour Apple II, II+ et IIᵉ. Edité par Phœnix Software (450 F)
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

LA GESTE D'ARTILLAC



La société lyonnaise Infogrames marque un nouveau point avec cette *Geste...*

Voyons le matériel tout d'abord. Le jeu est présenté sous la forme d'un gros livre rouge contenant un mode d'emploi, un fascicule appelé le « bréviaire » et de deux cassettes, les « chants » (au nombre de 12) et le « liminaire ». Les « chants » sont des modules de jeu, des morceaux de scénario, et le « liminaire » est le programme principal.

Le mode d'emploi invite à lire les deux premiers chapitres du bréviaire, « la voix de la Geste » et « Axelotte ». Il s'agit du scénario du jeu. Vous êtes Hénérin d'Artillac, fils d'un aventurier devenu maître d'armes dans le tranquille village d'Edincourt. Un jour, de retour d'une corvée de bois, vous entendez des bruits de lutte. Trop tard ! Votre maison brûle et votre père a disparu.



CENTER

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +

ORDINATEURS

MSX1 80 K RAM dont 16 K RAM Vidéo (sauf VG8010 48 K RAM) - Résolution graphique : 256 x 192 - 16 couleurs
Son : 3 voies, 8 octaves - Sortie péritel

PHILIPS VG 8010 : 490 F
PHILIPS VG 8020 : 850 F
CANON V 20 : 850 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 750 F
SONY HB 75-F : 990 F
SONY HB 501-F : 1 990 F
SPECTRAVIDEO SVI-738
X'PRESS : 2 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX » SVM AOUT 86

MSX2 9 modes d'affichage dont 80 colonnes - 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément - Haute résolution : 512 x 212 - Horloge interne, mot de passe, sortie péritel.

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F : 4 990 F



(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes intégré double face 1 MEGA OCTET, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

SONY HBF 500F : 3 750 F

PHILIPS VG 8235 : 3 990 F

(128 K de RAM + 128 K Vidéo RAM) lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.

MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome) **4 690 F**

MSX2 MPHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) **5 990 F**

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (complète) : 2 990 F - MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 : 1 990 F

MONITEURS COULEURS

CM 8521 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F
CM 8852 : 3 790 F - CM 8873 : 6 200 F

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS, SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)

SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ;
LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; CHOPPER : 195 F ; THUNDERBALL : 145 F ; TELKIT : 270 F

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ; COASTER RACE ; TRAFFIC
KONAMI : KNIGHTMARE » TILT D'OR ! ; NEMESIS ; THE GOONIES ; TWIN BEE ; ANTARTIC ADVENTURE N° 2 (MEGA ROM !)

MANETTES

SUPERJOY 28 : 75 F ; QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F

Dernière minute :
GREEN BERET, Cartouche: 230 F

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON ! RAMBO : 290 F. CARTOUCHE KONAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADES NAMCO ENFIN DISPONIBLES ! PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F
KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F !



Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros !
En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !
Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________ Code postal ____________

Mode de règlement :
□ Chèque □ Mandat-lettre joint

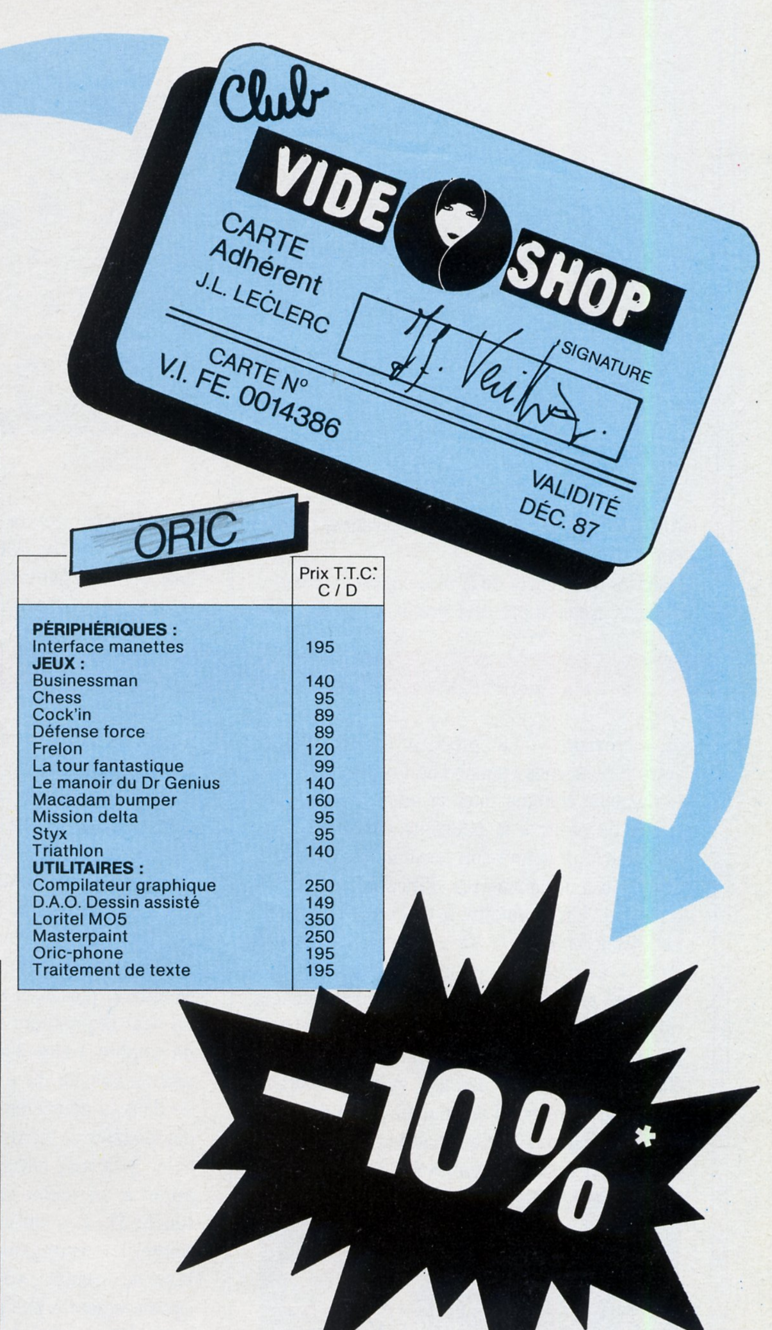
□ Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 99 F
□ Je vous commande le matériel suivant : ____________
____
Pour un prix de ____________
□ Frais de port jeux et accessoires 20 F
□ Frais de port matériel 90 F
TOTAL ____________
□ Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

J&S HS

micro de Paris !...

Ouvert le dimanche
à partir du 15/11 jusqu'au 31/12

VOTRE MICRO MOINS CHER EN ADHÉRANT AU CLUB VIDEOSHOP !!!*





	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Synthe vocal français	560
Track ball + eddy II	790
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Joypad (manette)	129
JEUX :	
Allien 8	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249
Chess game	195
Chock'n pop (S)	160
Choro q (S)	160
737 flight simulator	160
Goonies (K)	239
Hydlide	450
Hyper rallye (K)	239
Kidkit	299/299
International karaté	119
La geste d'artillac	249
Laydock	450
Le Mans II (S)	195
L'héritage	169
Les passagers du vent	299/299
Macadam bumper	170/195
Mandragore	195
Meurtre sur l'atlantique	249/295
Midnight brothers (K)	239
Nightshade	119
Ninja	89
Ping Pong (K)	239
Red lights amsterdam	229
Shark hunter (S)	195
Super golf (K)	195
Sweet acorn (S)	160
Trail blazer	99
Yiear kung fu II (K)	239
UTILITAIRES :	
Data cartridge (K)	295
Graphic master (K)	390
Kuma forth	390
Music studio (K)	390
Print lab (K)	390
Tex	249
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes MSX	120
Super jeux MSX	120
Trucs et astuces MSX	149

SINCLAIR

	Prix T.T.C.* C / D
Barry MC Guigan boxing	89
Bomb jack	99
Impossible mission	89
Kokotoni wolf	89
Manager	89
Mugsy	89
Print +	120
Toy bizarre	89
(ZX81) 3D formule 1	89
(ZX81) Hopper	89
(ZX81) Interc. cobalt	89
(ZX81) Interface manettes	195
(QL) Chess	350
(QL) Comptabilité personnelle	390
(QL) Troll	390
(QL) Wanderer	390
(QL) Hyperdrive	295
(QL) Supercharge	990
(QL) Assembleur	790
(QL) Lisp	590
(QL) Pascal	990
(QL) graphi QL	590
(QL) Lecteur disq. 3 1/2	2990

IBM

et compatibles	Prix T.T.C. C / D
JEUX :	
Echec 3D	199
Flight simulator	950
Hacker II	195
Newsroom	590
Orbitor	390
Solo flight	195
UTILITAIRES :	
Compta memsoft	1990
Framework premier	1190
D base II PC	1190
Music studio	295
Sidekick (borland)	395
Reflex (borland)	990
Supercalc 3	890
Yes you can	1190
BIBLIOGRAPHIE :	
Le livre de l'Amstrad PC	99
Le livre du GW basic	149
Guide de MS DOS	210
MS DOS approfondi	278
Guide de basic 2 (PC1512)	128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS	128

ORIC

	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Interface manettes	195
JEUX :	
Businessman	140
Chess	95
Cock'in	89
Défense force	89
Frelon	120
La tour fantastique	99
Le manoir du Dr Genius	140
Macadam bumper	160
Mission delta	95
Styx	95
Triathlon	140
UTILITAIRES :	
Compilateur graphique	250
D.A.O. Dessin assisté	149
Loritel MO5	350
Masterpaint	250
Oric-phone	195
Traitement de texte	195

-10%* sur tous les logiciels

*** : adhésion annuelle : 200 F.**



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15 J&S HS

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ Ville __________
Téléphone ____________________

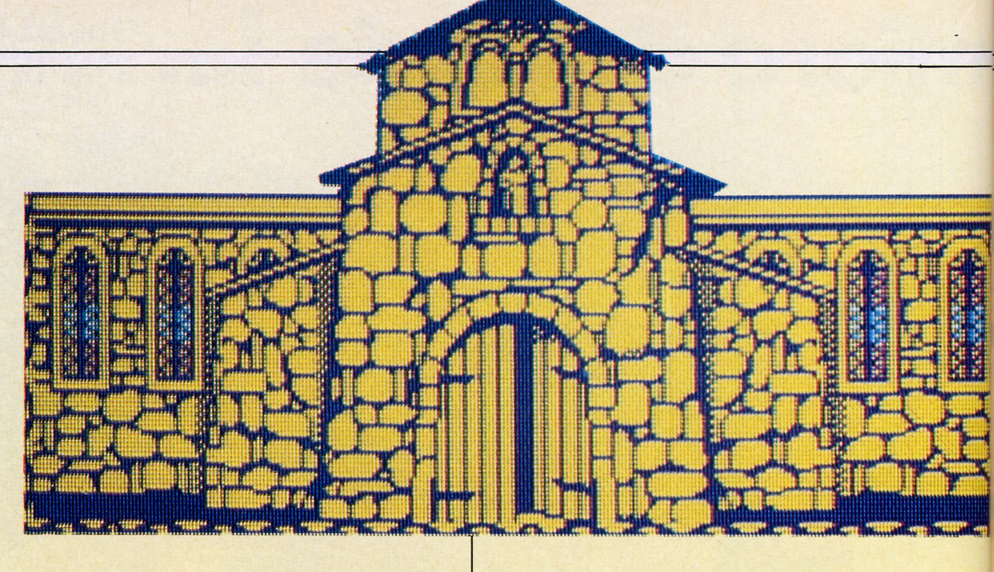
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________
☐ je souhaite recevoir ma carte d'adhérent, ci-joint un chèque de 200 F.
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent — 10%	
frais de port logiciel / matériel	15 F / 100 F
Montant total TTC	

☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP





Au loin, une petite troupe de cavaliers disparaît...
Dans les décombres de la maison, un livre a été miraculeusement préservé des flammes. Il s'agit du « bréviaire ». Un précieux document que votre père ne vous a jamais laissé consulter. C'est le fascicule contenu dans la boîte de jeu.
Avant de partir à la poursuite des ravisseurs, le joueur doit définir son personnage. Il y a en effet plusieurs manières d'incarner Hénérin d'Artillac. Un menu offre le choix entre « Hénérin, selon la Geste » et « Hénérin, selon tes goûts ». La première option propose quatre personnages prêts à être joués. Chaque personnage est défini par les caractéristiques suivantes : force, dextérité, chance, intelligence, volonté, charisme, habileté et défense. À chaque caractéristique correspond des points. Ainsi devra-t-on choisir entre Hénérin « malin », « puissant », « fort » ou encore « équilibré ».





L'expérience montre qu'il vaut mieux choisir l'option 2 et être Hénérin « selon tes goûts ». Une bonne répartition consiste à mettre 12 en force et en intelligence, 10 en dextérité et habileté et 8 en chance, en laissant le charisme et la défense à 1.
La page d'écran qui apparaît à la suite du chargement du programme principal répond à une rigoureuse gestion de l'information. Elle est découpée en six zones :

- La zone principale (la plus grande) est dédiée aux textes longs et aux images.
- Une bande verticale située à droite de l'écran comprend plusieurs zones :

— dans la première apparaît de temps à autre un nombre. Celui-ci renvoie le joueur à la page correspondante du « bréviaire » ;
— dans la deuxième figure un écusson frappé des initiales du héros, H.A. Il est là pour rappeler qu'à tout instant, il est possible de faire appel à un menu secondaire à l'aide de la touche H. Les options proposées sont : « à suivre... », sauvegarder sur une cassette vierge la partie en cours ; « retour vers le futur », charger en mémoire une partie précédemment sauvegardée ; « cariotype », se remémorer les caractéristiques du personnage ; « à table », se nourrir ; « Bilan santé », savoir combien de « points de santé » il reste (équivalent des points de vie) ; et « bazar », très important au début de la partie, puisqu'il permet de choisir son équipement ;
— dans la troisième s'affiche une image secondaire, présentant un élément caractéristique de la situation rencontrée ;
— la quatrième affiche une boussole ;
— la dernière, située sous l'image, est bien typique de ce genre de jeu. Elle affiche des options de comportement, toujours comme dans les livres-jeux d'aventure. Si vous désirez accomplir l'action proposée à l'écran, appuyez sur RETURN ; si vous désirez voir toutes les possibilités, appuyez sur la touche « flèche ».
Vous partez dans la direction suivie par les ravisseurs (vous n'avez d'ailleurs pas le choix !). Pour éviter un terrible orage, vous entrez dans une église. Juste quelques pas dans la nef et la porte se referme lourdement sur vos talons.
Un texte apparaît : « *Un brasero empli de cendres occupe le centre du chœur, qui se prolonge par les croisillons et la nef* ». En tapant I, on a l'image de la chaire. La touche B permet de se repérer. On regarde vers l'ouest. La touche « flèche » délivre les options suivantes : « *tu fouilles les cendres* », « *tu t'engages dans la nef* » et « *tu gagnes le croisillon droit* ». Il faut choisir. Les cendres ne recelleraient-elles pas un objet ?





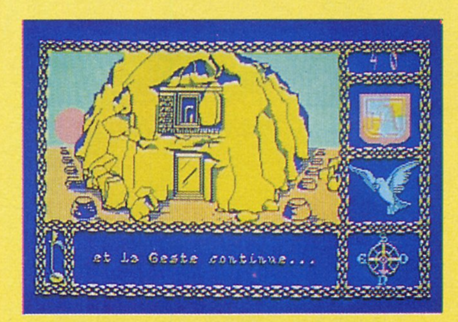


Confirmation de l'action par RETURN. Résultat : « *une flèche de feu tirée de la nef atteint le brasero qui s'enflamme en te blessant les*

mains. Tu scrutes l'ombre vainement alors que le poêle s'éteint » ! Sans doute y avait-il mieux à faire.
Appui sur H, puis 7, pour avoir le « Bilan santé ». Seulement 15, ça baisse !
Tout au fond de l'église, on découvre une impressionnante statue de pierre habillée en moine. Après être monté en chaire... puis en avoir traversé le plancher, pourri, et avoir liquidé quelques vampires, on retourne vers la porte.
« Le chemin est barré par une créature d'apparence humaine au pelage sombre et long (?!). Une bave verte coule de sa bouche d'où sortent de brillantes canines ». « *Tu fuis vers le chœur ?* ou « *Tu engages le combat ?* » Après la fuite (courageux mais pas téméraire), « *tu te retournes et tu vois le démon tenant dans ses mains sa tête au regard fixe. La mort sera l'issue du combat* ». Il faut donc combattre. Une rapide

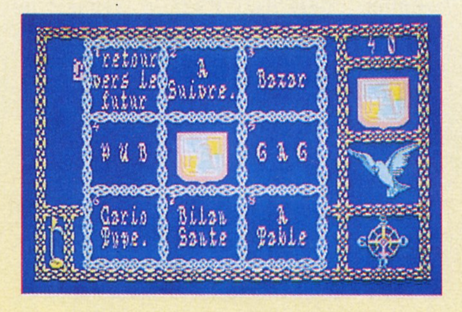


sauvegarde de la partie est faite. On ne sait jamais !
À chaque tour, le héros a le choix de l'arme qu'il utilise. Les coups de masse pleuvent sur le démon, qui ne se prive pas, lui non plus, de grignoter vos points de santé.
Il ne faudra pas moins d'une dizaine de coups pour en venir à bout. « *Le démon mort, l'église s'illumine* ». Du fond de la nef « *un prêtre arrive, se jette à plat ventre sur le sol en marmonnant des prières* ». « *Tu t'approches de lui pour lui parler* » (option). « *Il se redresse, se précipite vers toi pour te serrer la main. Par sa bouche parle alors la voix de la Geste...* » Le joueur est invité à se reporter à la page 35 du « bréviaire », pour découvrir que le prêtre était pétrifié au fond de la nef depuis plusieurs années (d'où la statue rencontrée au cours de l'exploration). Il est enfin possible de quitter l'église de Gaasbeck...
Puis intervient un nouvel épisode où les choix sont déterminants. Ce sera par exemple le cas

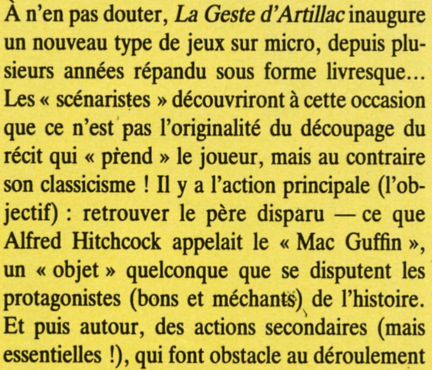


devant cette étrange bâtisse entourée de tonneaux. La curiosité conduit bien sûr à tenter de les ouvrir. Ils ne contiennent que du terreau !

L'étrange maison à deux portes superposées n'est sans doute pas ici par hasard. Il faudra atteindre les portes, placées au premier étage, en lançant le grappin. Si vous ne l'avez pas pris, il sera possible, en comptant sur votre seule habileté, de grimper à mains nues.



Au bout d'un couloir, vous trouverez des graines. Cela ne vous dit rien ? Graine... Terreau. Ah ! mais c'est bien sûr. Dans cette région désolée, il faudra songer à trouver de quoi vous restaurer ! Mais stoppons là !... Pas un secret de plus, sans quoi nous déflorerions le jeu.
« *La Geste d'Artillac* » est le premier grand jeu calqué sur la structure des « livres dont vous êtes le héros ». C'est une grande première. Certains fanas du jeu d'aventure traditionnel, qui demandent de taper un verbe suivi d'un nom pour agir, regretteront l'appel à l'imagination du joueur, la recherche du bon verbe et du bon nom au bon moment. Oubliant peut-être les longs moments de blocage dûs précisément au vocabulaire.



À n'en pas douter, *La Geste d'Artillac* inaugure un nouveau type de jeux sur micro, depuis plusieurs années répandu sous forme livresque... Les « scénaristes » découvriront à cette occasion que ce n'est pas l'originalité du découpage du récit qui « prend » le joueur, mais au contraire son classicisme ! Il y a l'action principale (l'objectif) : retrouver le père disparu — ce que Alfred Hitchcock appelait le « Mac Guffin », un « objet » quelconque que se disputent les protagonistes (bons et méchants) de l'histoire. Et puis autour, des actions secondaires (mais essentielles !), qui font obstacle au déroulement linéaire du récit. L'analyse du découpage de *Tintin* ou des contes conduit au même résultat, à la même réussite. Dans *La Geste...*, le joueur retrouve et donc revit tous les éléments qui fondent le récit traditionnel.

La Geste d'Artillac est disponible sur Thomson MO 5, TO 7-70, Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (équipé magnéto), MSX, Commodore 64 et Apple II+, IIe et IIc. Bientôt disponible sur Thomson TO 9 et sur disquette pour Amstrad.

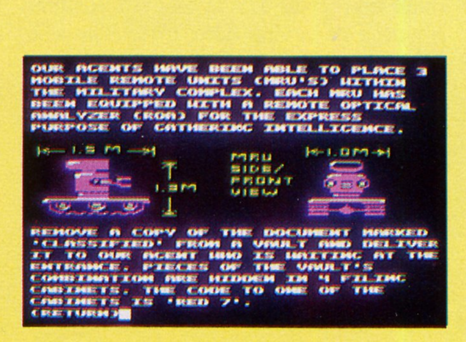
EN BREF

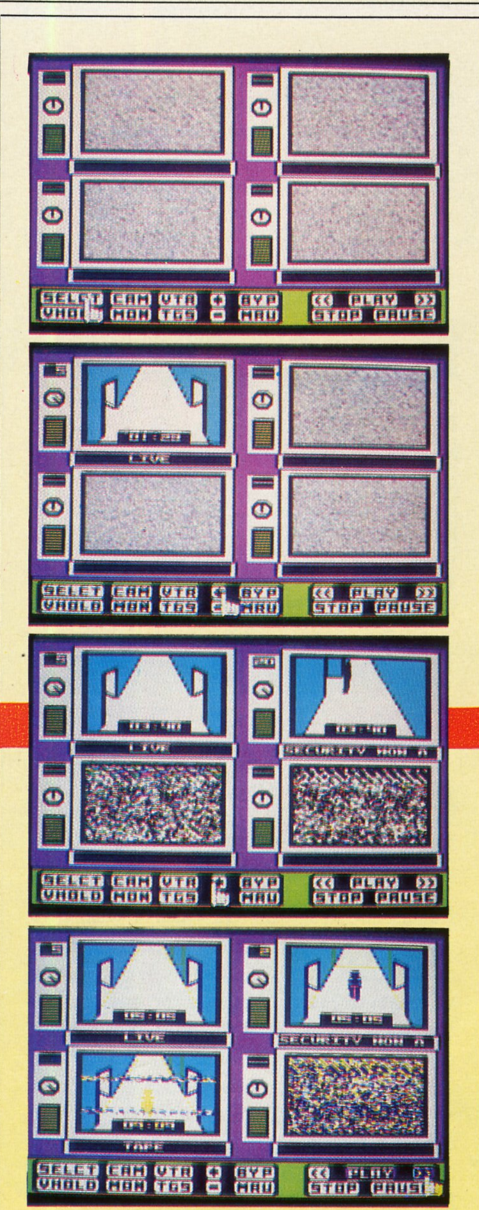
Disquette et cassette pour MO5, TO7-70, Amstrad CPC 464, 664 et 6128, MSX, Commodore 64 et Apple II+, IIe, (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

HACKER II



Depuis que vous avez été reconnu comme le meilleur spécialiste mondial en sécurité informatique, la Central Intelligence Agency désire vous recruter pour combattre le terrorisme international »... Vous étiez tranquillement installé devant votre clavier, en train de consulter une banque de données. Et voilà que ce message apparaît ! Il vous suffit de taper RETURN pour donner votre accord, en sachant, comme le précise la suite du message, « qu'en cas d'échec la C.I.A. nierait avoir connaissance de l'action engagée »... Return !
Le lecteur de l'Apple II 64 Ko sur lequel nous avons testé la disquette *Hacker II*, éditée par Activision, se met en route... pour vous mettre en communication avec la base soviétique ! (Le jeu existe pour de très nombreux micros. Voir en fin d'article.)
La situation est la suivante : un certain Alexander Cherkasov, scientifique et géopoliticien soviétique de renom, a préparé un plan aussi simple que dévastateur pour renverser le gou-



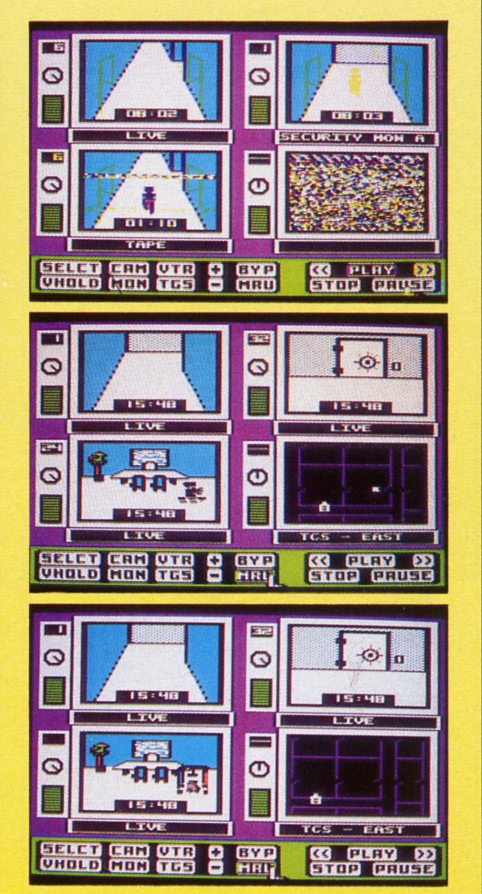


Grâce à vos écrans de contrôle et à vos robots télécommandés, arriverez-vous à photocopier le plan secret du diabolique Cherkasov ?

vernement des États-Unis. Ce plan, qui vise à ruiner l'équilibre des pouvoirs Est-Ouest, a également pour but de soumettre le « monde libre ». Un plan d'enfer ! Et où est-il ? Dans un complexe militaire sibérien ! Votre mission est d'obtenir une copie de ce plan. Rien de moins ! Inutile d'aller sur place, ce serait trop dangereux. Les services secrets ont réussi à faire entrer trois robots dans la base et à contrôler le système de caméras vidéo. Un satellite géostationnaire vous relie aux robots et aux caméras. Pour accomplir votre mission, il suffira de vous installer au clavier de votre micro ! Bref, vous êtes déjà sur le terrain !
Voilà pour le thème, « bien comme il faut » dans la tradition nord-américaine. Si ce n'est pas très original, en revanche la manière de mettre le joueur en situation est remarquable. Au lieu d'« aller sur place » et de se déplacer dans un décor plus ou moins réaliste, à l'aide des touches N, S, E et O, l'aventure se déroule de chez vous, à partir du clavier de votre ordinateur ! Vous êtes en situation d'être vraiment le héros de cette aventure.
Cette manière de simuler sera sans doute de plus en plus fréquente avec l'implantation de la télématique. Déjà dans l'*Affaire Sydney*, on retrouve une procédure identique, mais dans l'univers de l'enquête policière.
Après un test visant à savoir si vous maîtrisez bien les touches de fonction du jeu (non ? Reportez-vous au manuel !), l'action commence.
L'écran de votre télé (ou de votre moniteur) est divisé en quatre. Chaque quadrant comporte un petit écran. Ce sont vos moniteurs de contrôle. Au bas de votre écran vous disposez de « touches » que l'index d'une petite main, guidée par le joystick, peut activer. Le joueur peut opter pour le jeu au joystick ou au clavier. En pointant l'index sur la touche SELCT (pour « sélection »), vous choisissez l'écran sur lequel vous allez agir. Un clignotant s'allume sur l'écran concerné, chaque fois que vous appuyez sur le bouton (« fire ») du joystick. Sur le moniteur 1, par exemple, on choisira le mode « caméra » (bouton CAM). Encore faudra-t-il régler le balayage vertical, comme sur une vraie télé, à l'aide du joystick. Le mot « life » (pour « en direct ») se placera en bandeau sous l'écran. Sur le même écran, il est possible d'appeler l'image en provenance de... quarante-huit caméras différentes ! Et donc de balayer le terrain qu'elles couvrent. Une bonne expérience est requise pour procéder ainsi. Sur l'écran apparaît un couloir vide. Rien pour l'instant. C'est le moment d'analyser les bandes vidéo précédemment entegistrées ! Eh oui, vous disposez d'un magnétoscope et de 48 bandes vidéo.
La simulation est étonnante : plusieurs touches du bas de l'écran permettent de revenir en arrière ou d'aller vers l'avant, en accéléré. Les auteurs ont poussé le réalisme jusqu'à afficher les bandes parasites qui marquent l'écran lors du défilement rapide d'une bande de magnétoscope !
L'intérêt de la procédure est de savoir à quelles heures s'effectuent les jours de ronde. Régulièrement, un gardien passe à 20 h 15 dans le couloir balayé par la caméra 1. L'idée surgit : comme on ne peut pas tout surveiller en même temps, il faut brancher une des caméras sur un magnétoscope. La bande sera lue plus tard ! Dès cet instant, alors même que les robots n'ont pas encore été activés, le jeu devient captivant. La maîtrise de l'énorme machinerie de contrôle dont on dispose, un peu fastidieuse au début, devient passionnante. Et encore n'en est-on qu'au début.
Le mode moniteur (touche MON) associé à un écran permet d'accéder à un autre système de contrôle : le même écran reçoit les images des quarante-huit caméras et les diffuse les unes après les autres sans que vous ayez à faire quoi que ce soit.
Activons maintenant les MRU (Mobil Remote Units) qui sont cachées dans le centre sibérien. Cette fois, le joueur entre dans une deuxième phase du jeu. En effet, dès qu'un robot est activé, il devient potentiellement repérable ! Et peut être détruit s'il est découvert par le service de sécurité du site... L'un des moniteurs diffuse une vue en plan représentant la portion de terrain où se trouve le robot. Toujours au joystick, il est possible de l'orienter, puis de le déplacer. Le joueur est récompensé pour une bonne part de ses efforts lorsqu'il suit le robot sur le plan et... qu'il l'aperçoit enfin à l'aide des caméras de surveillance, en direct ! Mais il est encore loin de pouvoir photocopier le document tant convoité : le « Doomsday paper » (document classifié sous le nom de « Jugement dernier »).



S'il est vrai que le joueur a accès aux images de l'ensemble du système de contrôle, il n'en reste pas moins que celui-ci fonctionne à la perfection : il suffit que votre robot soit dans le champ d'une caméra pour qu'aussitôt retentisse une sirène. Ses secondes de vie sont alors comptées (en l'état actuel de nos connaissances !). Un des robots de sécurité se met en chasse. On le voit passer sous les caméras activées : une sorte de châssis à roulettes, haut sur pattes et — hélas — plus rapide que le vôtre. Quand il le rejoint, on voit son pilon central l'écraser consciencieusement jusqu'à ce qu'il soit réduit à la taille d'une boîte de conserve. L'animation est joliment faite et, d'une certaine manière, assez drôle. Il vous est alors possible d'activer votre deuxième robot.
À chaque expédition (et destruction de trois nouveaux robots), le joueur découvre de nouveaux aspects du jeu. C'est généralement ce qui signe la qualité d'un « ludiciel » (si, si, c'est dans le Petit Larousse). On établit peu à peu la correspondance entre le plan où se déplace le robot et le numéro des caméras qui couvrent en direct les lieux. Le plan laisse apparaître de petites caméras qui s'allument — lorsqu'elles sont actives — et s'éteignent. Elles suivent, apparemment, toujours la même séquence d'allumage. Tout s'intègre peu à peu dans la tête du joueur : la caméra 3 qui couvre le couloir nord est activée à la suite de la surveillance du bureau couvert par la caméra 23. C'est alors le moment de se diriger vers le nord, puis de rentrer dans la première pièce à gauche. Attention ! Quelle heure est-il ? Le gardien va bientôt passer. En attendant son passage, profitons-en pour visionner l'enregistrement de la caméra 24, en mode accéléré. Tout en plaçant l'écran 3 en mode moniteur A pour jeter un coup d'œil sur les quarante-huit caméras...
Au bout de plusieurs heures, le joueur se robotise, commence à faire corps avec le monstrueux dispositif. Un novice passant par là ne comprendrait plus rien de ce qui se passe, voyant un joueur à l'œil rivé sur quatre écrans à la fois, qui « joystique » comme un fou, et fait sauter les images dans tous les sens... et qui pourtant semble comprendre ce qu'il fait. Il préconiserait sans doute quelques comprimés sédatifs. Or, il n'existe qu'un remède : couper l'alimentation de l'ordinateur ! Ou arracher les fusibles (et encore !)
Hacker II est prodigieux pour qui saura dépasser la première heure de tâtonnements. Et pour une fois, il est appréciable de pouvoir vous le recommander en sachant qu'il existe sur de nombreuses machines.
Hacker II est disponible sur *Apple II, Amiga, Atari ST, Commodore 64, IBM PC* et compatibles et pour *Amstrad*. Prix : pour *Commodore* et *Amstrad*, cassette, 120 F ; disquette, environ 170 F. Pour *IBM PC*, 215 F. *Atari, Amiga* et *Apple II*, 260 F. *Hacker II* est édité par Activision, Immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85. Il est diffusé par Loriciels Distribution, 19, rue Jean Bleuzen, 92170 Vanves, tél. : (1) 46.45.96.53.



EN BREF

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA BÊTE DU GÉVAUDAN

Pour son second grand jeu d'aventure, après *L'enlèvement*, que nous n'apprécions que modérément (pour un jeu sur *Apple*), la Compagnie d'Informatique Ludique frappe un gand coup. *La bête du Gévaudan* est un des meilleurs jeux d'aventure vu ces derniers temps sur *Apple*. Le thème, tout d'abord, est excellent (quoique non original, puisque traité il y a cinq ou six ans aux États-Unis). On signale partout la présence d'un loup-garou. C'est-à-dire, d'un homme qui revêt l'apparence de la terrible bête la nuit venue. Les villageois sont en émoi. Les battues se soldent par des échecs. Pourtant, la nuit dernière, la Bête a été blessée ! Au petit matin, vous découvrez sur votre corps une singulière blessure... Impossible d'échapper à la terrible déduction : VOUS êtes la bête. Le jeu commence à cet instant. Il vous reste 12 heures (un chronomètre figure en permanence dans le coin droit de l'écran) pour faire quelque chose ! Allez-vous trouver une solution pour remédier au fâcheux état de lycanthropie qui vous frappe, heum ? Tel est votre problème. Heureusement, il est possible à tout moment de sauvegarder la partie en cours !



Les graphismes sont d'une très grande qualité. Les déplacements se font par appui sur les touches N, E, S et O et, classiquement, les actions sont saisies au clavier sous la forme VERBE + NOM.
Le jeu n'est certes pas facile, mais est assez bien conçu pour que le joueur ne soit jamais « bloqué » trop longtemps par une action ou un mot introuvable.

EN BREF

Édité par la Compagnie d'Informatique Ludique (450 F)
Disquette pour Apple II+, IIe et IIc
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 12 heures... avant d'être changé en loup-garou. Hou !
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

EXCALIBUR QUEST

« Au temps où la terre était encore peuplée de monstres mythologiques, l'homme devait faire appel à la magie et à la force pure. Excalibur Quest retrace les épreuves que le chevalier impétrant devait surmonter pour recevoir l'épée initiatique Excalibur. Force, astuce, sang-froid sont les qualités dont il devait faire preuve pour mener sa quête à bien. »



Tel est le texte d'accueil du joueur figurant sur la première page d'acran. Après être entré dans un manoir tout proche, le personnage que guide le joueur peut s'équiper. Choisira-t-il le brassard de force ou le « filtre à nez »... Cruel dilemme ! Un certain nombre de points servent à acquérir quatre objets parmi ceux qui figurent dans la liste. La suite du jeu précise tout de même la volonté des auteurs.

Le sérieux des jeux d'aventure côtoie un certain humour. À la moindre erreur de frappe, le programme semble se défendre en écrivant « *ne tapez pas n'importe quoi pour me tester !* ». Ou bien encore, fait des remarques en plusieurs langues. Ainsi, en marge des monstres de toutes sortes, le joueur rencontre des auteurs qui se sont manifestement bien amusés en écrivant leur programme. Nous aussi, en le pratiquant, encore que le nombre de monstres à combattre soit un peu élevé à notre goût.

Excalibur Quest ne s'adresse pas aux débutants. Pour l'apprécier, il faut déjà avoir pas mal pratiqué le jeu d'aventure sur micro, sans quoi il serait déroutant. Autant qu'un jeu d'aventure, nous y avons vu un gag. Cela peut plaire ou ne pas plaire, c'est selon l'attitude du joueur.

EN BREF

Disquette pour Apple. Édité par Excalibur (200 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



TRANSYLVANIA

Ce grand classique, par le thème comme par la facture, vient d'être adapté pour les deux derniers-nés d'*Apple*, le *IIc* et le *Mac Intosh.* L'objectif a le mérite d'être simple : vous devez arracher une belle princesse des dents d'un vampire qui, comme beaucoup de ses congénères, habite la Transylvanie. Est-ce le thème ou la qualité du graphisme ? Toujours est-il que l'on se prend rapidement au jeu et qu'une réelle inquiétude finit par s'installer dans l'esprit du joueur.

EN BREF

Disquette pour Apple II, Macintosh. Édité par Penguin Software (USA) chez Sivea. Prix 395 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : des jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

DARK CRYSTAL



Adaptation sur micro-ordinateur du film qui obtint en 83 le Grand Prix du Festival du film fantastique à Avoriaz, *Dark Crystal* entraîne les aventuriers à incarner « Jen », le héros, qui tente de recoller les morceaux de cristal permettant de rétablir l'harmonie du monde. Cette grande épopée dans la tradition du conte se caractérise par la qualité du graphisme (les dessins sont réalisés à la tablette graphique sur les images mêmes du film) et, ce qui est assez rare pour être signalé, par une tonalité poétique simple et réussie. Le jeu lui-même se déroule sur le mode du jeu d'aventure classique (déplacement, action proposée sous la forme verbe + nom, tapés au clavier).

EN BREF

Disquette pour Apple II. Édité par Sierra-on-Line (USA), en anglais. Chez Sivéa (495 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : des jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

THE CRIMSON CROWN

Alerte aux vampires ! Dans *Transylvania*, vous aviez pour mission d'arracher aux dents du vampire la princesse Sabrina. Vous l'aviez délivrée ! Anéanti, le vampire qui terrifiait le petit royaume. On s'en croyait délivré. Eh bien non ! Un autre vampire vient de s'emparer de la couronne et terrorise à nouveau la population. Sans couronne, le Prince Erik ne peut évidemment être couronné. Et, plus grave, la couronne recèle des pouvoirs magiques que le vampire risque de se mettre rapidement sous la dent ! À nouveau on fait appel à vous.

Le plus drôle dans cette aventure au demeurant classique est de retrouver les décors du premier jeu, mais qui ont vieilli ! Renforçant le réalisme de l'histoire. Les graphismes sont un peu moins travaillés que dans la première version, mais en contrepartie, vous pouvez dialoguer et faire agir les deux personnages qui vous accompagnent, Sabrina et Erik. (En anglais.)

EN BREF

Disquette pour Apple IIe, IIc et Macintosh. Édité par Penguin Software, chez Sivéa (535 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures à plusieurs semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

GRAND PRIX PMU

PROGRAMMEZ LA FIEVRE D'UN GRAND SPORT

ET GAGNEZ UN « SACRÉ NUMÉRO »

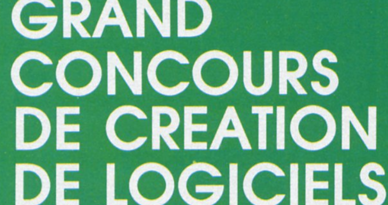


1er PRIX :

Une Peugeot 205 XE

2e PRIX :

Un ordinateur EPSON AX20 avec une imprimante couleur EPSON EX800







- et huit autres ordinateurs dont trois offerts par :



JEUX & STRATEGIE



et des dizaines d'autres prix

CRÉEZ UN LOGICIEL DE JEU SUR LES COURSES DE CHEVAUX

Trois spécialités de courses de chevaux

L'OBSTACLE

Les chevaux ont à effectuer un certain parcours, de 2.800 à 4.500 mètres environ. Deux disciplines existent : courses de haies ou steeple-chases (la différence se situe au niveau de la difficulté des obstacles à franchir).



LE PLAT

Les chevaux doivent effectuer un parcours variant de 1.000 à 3.000 mètres environ. Les parcours peuvent s'effectuer corde à droite ou corde à gauche.



LE POIDS

Dans certaines courses aussi bien d'obstacle que de plat, les chevaux doivent porter des poids différents (entre 60 et 72 kg environ en obstacle et entre 44 et 62 kg environ en plat). Cette charge est calculée en fonction des résultats antérieurs des chevaux : ceux qui ont obtenu les meilleurs résultats sont pénalisés d'un poids supérieur. Pour deux chevaux de même valeur, une différence de poids d'un kilo peut entraîner une différence à l'arrivée de 2 à 3 mètres.

Entrent également en ligne de compte la qualité et la forme de l'entraînement dont ils bénéficient, les qualités du jockey ou driver qui le pilote.
Les courses de chevaux ont lieu chaque jour en région parisienne ou en province, tour à tour sur différents hippodromes, chacun ayant sa propre spécialité.
Le nombre de courses par réunion varie de 7 à 9.
Le nombre de chevaux partants dans une course varie de 6 à 20 environ.
Les performances des chevaux peuvent être influencées entre autres par leur forme physique, leur aptitude à certains hippodromes, à la saison, à la nature du terrain : dur, souple ou bourbeux.

LE TROT

Il existe deux disciplines, le trot attelé (avec sulky) et le trot monté. Dans les deux disciplines les chevaux doivent impérativement effectuer le parcours en conservant l'allure du trot, sous peine d'être disqualifiés par les juges aux allures. Dans certaines courses, en fonction de leurs résultats antérieurs certains chevaux sont placés au départ derrière les autres concurrents à des distances s'échelonnant de 12 en 12 mètres ou de 25 en 25 mètres sans excéder 50 mètres.



Photos Bernard Gourier

Pour plus d'informations se reporter aux livres :
- ***« Les courses de chevaux »* par Alban d'Hautuille. Coll. « Que sais-je ? ». PUF.**
- ***« Tiercé et Quarté »* par Jean-Paul Betbeze. Coll. « Que sais-je ? ». PUF.**

On peut également se renseigner sur Minitel au 36.15. Code : Turf.

Huit paris différents

SIMPLE

Pari qui consiste à choisir un seul cheval parmi les chevaux engagés dans une course ou parmi les deux premiers pour les courses de moins de huit partants. Le pari simple peut être soit « gagnant » soit « placé ».
« Gagnant » : le cheval choisi doit être classé premier à l'arrivée de la course. « Placé » : le cheval choisi doit terminer parmi les trois premiers de la course (ou parmi les deux premiers pour les courses de 4 à 7 partants).
Il est possible de parier à la fois « gagnant » et « placé » sur un cheval (dans ce cas, les turfistes disent que leur pari est engagé « à cheval »).

REPORT

Succession de paris simples, soit « gagnants » soit « placés » sur plusieurs courses où le gain résultant du premier pari est reporté sur le pari suivant dans l'ordre des courses choisies par le parieur.

COUPLÉ

Pari qui consiste à choisir deux chevaux d'une même course.
Le pari « couplé » peut être soit « gagnant » soit « placé ».
« Gagnant » : les deux chevaux choisis doivent être les deux premiers de la course, quel que soit leur ordre d'arrivée.
« Placé » : les deux chevaux choisis doivent être parmi les trois premiers de la course quel que soit leur ordre d'arrivée.
Il est possible de parier à la fois « gagnant » et « placé » sur un couplé (dans ce cas, les turfistes disent que leur pari est engagé « à cheval »).

TRIO

Pari qui consiste à choisir trois chevaux d'une même course.
Les trois chevaux choisis doivent être les trois premiers de la course quel que soit leur ordre d'arrivée.

TIERCÉ

Pari qui consiste à choisir trois chevaux d'une même course en précisant leur ordre d'arrivée.
Les trois chevaux choisis doivent être les trois premiers de la course. Si l'ordre des chevaux choisis par le parieur correspond à l'ordre d'arrivée de la course, le pari est payable à un rapport « ordre exact » qui sera au minimum 5 fois supérieur au rapport « ordre inexact ».

QUARTÉ

Pari qui consiste à choisir quatre chevaux d'une même course en précisant leur ordre d'arrivée.
Les quatre premiers chevaux doivent être les quatre premiers de la course. Si l'ordre des chevaux choisis par le parieur correspond à l'ordre d'arrivée de la course, le pari est payable à un rapport « ordre exact » qui sera au minimum 12 fois supérieur au rapport « ordre inexact ».

UNITAIRE

Consiste à jouer une seule fois l'enjeu.

MULTIPLE

Consiste à jouer plusieurs fois l'enjeu minimum.

REGLEMENT DU CONCOURS

Article 1 : Le concours est organisé par le Pari Mutuel Urbain et le journal « Jeux et Stratégie » du 1er décembre 1986 au 30 avril 1987 sous le titre « Grand Prix PMU ».

Article 2 : La participation est ouverte à toute personne, groupe de personnes, club, association résidant en France métropolitaine : ne peuvent participer les personnels des sociétés organisatrices et de leurs conseils.
Tout groupe, club ou association devra se faire représenter par une personne physique qui sera considérée comme l'unique participant.

Article 3 : Il est demandé aux participants d'écrire un ou plusieurs logiciels de jeu sur micro-ordinateurs grand public concernant les courses de chevaux et/ou les paris sur les courses de chevaux.
Ces logiciels devront être présentés sous la forme d'une disquette ou cassette prête à l'emploi (de préférence en double exemplaire).

Article 4 : Les logiciels présentés devront être postés (sous envoi résistant et en recommandé) à :
PMU Service Concours
83, rue la Boétie, 75008 Paris
au plus tard le 30 avril 1987, le cachet de la poste faisant foi.
La proclamation des résultats aura lieu fin juin 1987.
Avec chaque logiciel devra être jointe une fiche comportant les nom, prénom, adresse, âge et profession du participant, ainsi qu'une notice indiquant le type de matériel et la façon de charger le logiciel.
(La notice devra donner la règle du jeu et en quoi ce logiciel est intéressant, original).
Chaque disquette ou cassette devra impérativement porter les nom, adresse et numéro de téléphone du participant.

Article 5 : Un jury composé de l'éditeur Loriciels, de Mme Marion Vannier, MM. Jacques Seguela, Paul Yonnet, Émile-André Bordas, Charles Picasso, Thierry Mendes-France ; pour « Jeux et Stratégie » de MM. Alain Ledoux, Michel Brassinne ; pour le PMU de MM. Carrus, Cormier, Maldant, Mery et Seletzky, examinera les envois reçus.
Les logiciels jugés :

- les plus ludiques,
- les plus astucieux,
- susceptibles d'une large diffusion publique,

seront retenus par le jury.
Tout logiciel comportant une bogue au chargement sera automatiquement éliminé. Il en sera de même pour tout support (disquette ou cassette) défectueux.
Les décisions du jury seront sans appel.

Article 6 : Le concours est doté de nombreux prix : une Peugeot 205, un ordinateur EPSON PC AX 20 avec imprimante couleur EPSON EX800, deux ordinateurs ITT-XTRA, un ordinateur Olivetti M19, trois ordinateurs Amstrad CPC 6128, un Atari 520 ST, un Thomson MO6 et de nombreux autres prix de consolation.
Les prix ne sont pas échangeables contre des espèces. Il ne sera attribué qu'un seul prix par logiciel primé.
Les gagnants seront directement avisés de leur gain et de ses modalités de remise, auxquelles ils devront se conformer pour bénéficier de leur prix.

Article 7 : Les participants s'engagent à ce que les logiciels présentés soient intégralement leur création personnelle, et n'utilisent pas des programmes déjà commercialisés ou couverts par le droit de la propriété industrielle ou de la propriété littéraire et artistique. Ils assurent la prise en charge de toutes contestations éventuelles pouvant survenir à cet égard.

Article 8 : Les gagnants acceptent expressément que les logiciels primés puissent être exploités et commercialisés en exclusivité par le Pari Mutuel Urbain et la société d'édition Loriciels.
Ceux-ci conviendront par ailleurs avec les gagnants des modalités de rémunération liées à cette commercialisation.
Les organisateurs pourront renoncer à cette exploitation en l'indiquant aux gagnants par courrier recommandé dans les six mois suivant la date de proclamation des résultats.
Le PMU et la société Loriciels ne sauraient être tenus pour responsables des réminiscences qui pourraient se trouver par extraordinaire dans la production future de logiciels commercialisés par les éditeurs.

Article 9 : Les gagnants autorisent la citation de leur nom et adresse dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent jeu sans que cette citation puisse ouvrir d'autres droits que le prix gagné.

Article 10 : Les organisateurs ne sauraient être responsables de toutes pertes, retards ou avaries du fait d'envoi non suffisamment protégés et/ou des services postaux.

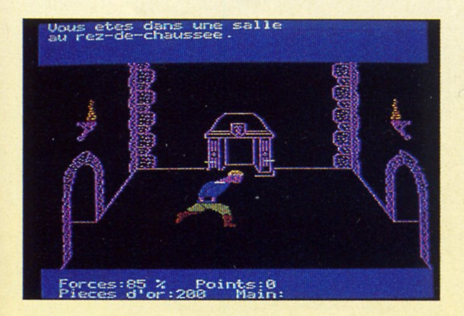
Article 11 : Les organisateurs se réservent le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou annuler ce concours si les circonstances l'exigent. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 12 : Les envois primés seront conservés par les organisateurs.
Les envois non primés seront retournés par le PMU, sous un délai de trois mois, aux participants qui en feront la demande dans les quinze jours suivant la proclamation des résultats.

Article 13 : La participation implique l'acceptation des clauses du présent règlement, déposé chez Maître Augeard, huissier à Paris, les éventuelles contestations seront soumises à l'arbitrage du jury.

L'AIGLE D'OR

Ce jeu d'aventure pour *Oric 1* et *Oric-Atmos* n'atteint certes pas encore les qualités techniques et graphiques que l'on rencontre fréquemment sur *Apple*, mais c'est un début extrêmement



encourageant pour les possesseurs de ce micro. D'autant que la pratique de *L'Aigle d'Or* révèle un niveau de difficulté tout à fait appréciable.

L'adjonction prochaine de la fonction « PAINT » dans de nombreux logiciels de jeux d'aventure pour cette machine devrait encore élever leur qualité graphique.

EN BREF

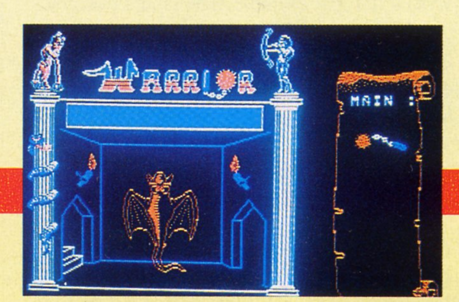
Cassette pour Oric 1, Oric-Atmos. Édité par Loriciels (180 F)
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : des jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

WARRIOR

Les habitants d'une vallée ont été massacrés par le monstre Graven. Vous décidez de venger les victimes.
Le programme tire aléatoirement les quatre caractéristiques de votre personnage (force, dextérité, intelligence et points de vie ou vitalité). Avant de pénétrer dans le « donjon » (3 niveaux, 130 pièces) vous dépensez votre argent en équipement. Au choix dans un menu : épée, bouclier, hache, fléau d'arme, armure, etc. Face aux monstres, il est possible de fuir, combattre ou parlementer. C'est ce dernier aspect qui constitue la seule pointe d'originalité du jeu. Les monstres faibles implorent pitié et donnent des renseignements en échange de leur vie. Les autres tentent de vous rançonner. Certains bluffent et engagent le combat au terme de longs palabres.
Graphiquement le jeu est très réussi, tout comme la sonorisation. Mais que diable, un peu d'originalité ! Les programmes « Labyrinthe + Monstres » se comptent aujourd'hui par centaines. Il n'y en a certes pas encore beaucoup sur Amstrad, mais ce n'est tout de même pas une raison (en français).

EN BREF

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Copolec - Rainbow Productions (160 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour les dessins et le son).



SPACE WOLF

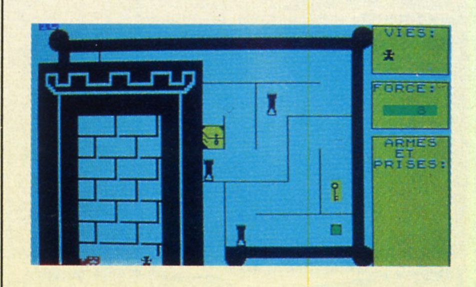
Un jeu d'aventure de science-fiction, bon mais classique. Un vaisseau spatial est géré par un ordinateur (devenu fou comme dans le film *2001*). Il fonce vers la terre. Vous êtes chargé d'y pénétrer et de mettre en œuvre la procédure d'auto-destruction. Le traité est moins riche et donne l'impression d'un labyrinthe dont les impasses sonnent la mort du héros. Les actions permises, en plus des déplacements (nord, sud, est, ouest) consistent essentiellement à ramasser les objets rencontrés et détruire les obstacles. Sympa, mais sans plus.

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (140 F). Édité par Norsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CHÂTEAU NOIR ET DRAGON ROUGE

Voici un jeu qui s'adresse aux 7-10 ans, sans davantage de prétentions. Il consiste à collecter des objets dans des labyrinthes pour avoir finalement accès à un trésor. Une sorte d'initiation



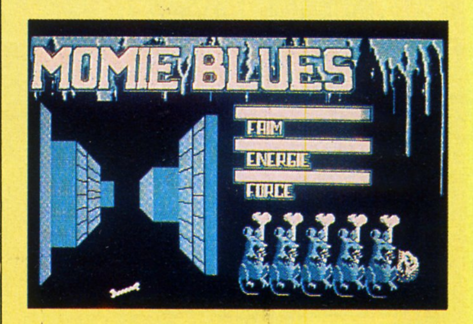
au jeu d'aventure avec observation et tactique à la clé. Le jeu est bien fait, jamais ennuyeux, pas facile du tout, sans être décourageant ; et les dix-sept pages du manuel sont d'une parfaite clarté.
À l'écran, vous déplacez votre personnage (à « trois vies ») dans des labyrinthes (en plan ou en coupe) à l'aide des touches-flèches. Monstres, armes magiques, pièges, clés, portes, tours et autres accessoires du médiéval-fantastique sont tous là ! Les plus « âgés » prendront quand même quelque plaisir à jouer (en français).

EN BREF

Cassette pour Thomson MO5 et TO7-70. Édité par Vifi International (195 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours pour trouver une solution ; vingt minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MOMIE BLUES

Vous errez dans un labyrinthe à la recherche des sept élixirs qui seuls ont le pouvoir de redonner la vie. Il faut dire que dans cette aventure-dédale, vous ne risquez pas de vous faire tuer : vous êtes déjà mort ! Votre objectif est de ressortir du néant. Vaste programme. D'autant que les hôtes des lieux ne font rien pour vous faciliter votre tâche. Vers, moisissures, trappes, gouffres sont sur votre chemin vers la vie. Une idée originale pour un labyrinthe assez classique, mais



superbement réalisé. Dans les jeux de labyrinthe classiques, l'appui sur une touche fait généralement avancer d'une case. Ici, la décomposition du mouvement est parfaite et vous avez vraiment l'impression d'avancer. Inutile de chercher comment prendre les objets posés au sol, il suffit de passer dessus pour qu'ils modifient les variables « faim », « énergie » et « force », qui définissent votre personnage (au demeurant invisible). Les quatre touches flèches président au déplacement de votre zombie. Le jeu est bien sûr concocté avec un humour rouge sang et noir, macabrement drôle. Il comporte de très belles animations de monstres. À mi-chemin entre un Pac-Man en « trois-D » et un « donjon » simplifié, *Momie Blues* est à conseiller aux jeunes « donjonneurs » et à ceux qui aiment bien les jeux rapidement joués, mais qui ne nécessitent que peu ou pas d'habileté.

EN BREF

Disquette (180 F) pour Amstrad 6128. Édité par Coktel Vision.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 15 à 30 minutes par partie
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷ (le jeu), ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (animations)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

KING'S QUEST

King's Quest est, à notre connaissance, le premier jeu d'aventure faisant appel à 128 K-octets de mémoire vive ! Et le résultat, avec au clavier Roberta Williams, co-auteur de *Time Zone*, est prodigieux.



Premier choc, les couleurs. Le dessin animé n'est plus très loin. Deuxième, dans ce décor classique de jeux d'aventure type Robin des Bois, un personnage se déplace. Il va tout simplement dans le sens des flèches du clavier ou de la manette de jeu. Première scène, Sir Grahame (c'est le personnage) est devant un château. En bas de l'écran figurent une rivière et un pont. Derrière lui, un arbre. Une impulsion sur la touche et hop il fait demi-tour, quelques pas et... pan dans l'arbre ! Surprise, les dessins d'obstacles sont des obstacles, des vrais ! On se dit, tiens, le programmeur a voulu qu'on franchisse le pont. Eh bien non ! Pas du tout. Il suffit de faire « monter » un peu le personnage (vers le haut de l'écran), de le diriger à nouveau vers l'arbre et... il passe devant l'arbre. Pour la première fois, le sentiment d'être vraiment dans un univers tri-dimensionnel est là.
Sir Grahame, docile comme ce n'est pas permis, tombe dans l'eau. Le temps de trouver la touche « SWIM » dans le manuel pour qu'il regagne le bord, et les crocodiles l'ont fait disparaître ! Troisième surprise, l'univers dans lequel il se promène —le Royaume de Daventry — donne l'illusion d'une immense surface. Pour changer d'image, il suffit de faire sortir le personnage par l'un des bords de l'écran. En allant toujours vers l'ouest, par exemple, il ne faudra pas moins de 69 tableaux différents pour le faire revenir à son point de départ. Cet univers est à l'image d'un globe ! Et puis l'on découvre que Sir Grahame peut sauter, s'accroupir, nager, etc. ; que des monstres lui barrent la route (des Trolls diton). Ils sortent brusquement d'un taillis pour le poursuivre ou l'empêcher de franchir un pont. Le plaisir de parcourir ce « Royaume » est tel que le but du jeu lui-même semble pour l'instant secondaire. Disons-le tout net, il est loin d'être à l'image du graphisme. Classique, sans plus : ramassage d'objets ouvrant peu à peu de nouvelles « portes », découvertes de trésors, etc. On dirait, et sans doute est-ce le cas, que toutes les possibilités offertes par ce jeu de plans successifs ne font pas encore partie intégrante du jeu, qu'elles sont — tactiquement — sous-employées. C'est un peu normal. On ne peut pas tout avoir à la fois : la découverte d'une nouvelle technique de programmation et son meilleur usage ludique.

EN BREF

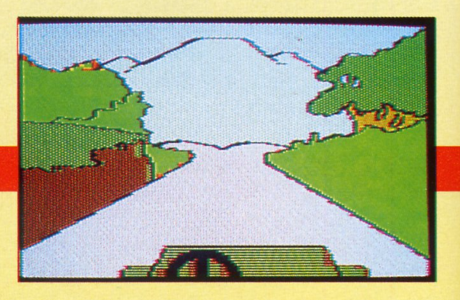
Disquette pour Apple IIc ou IIe avec 64 K de mémoire vive additionnelle, ou IBM-PC junior. Édité par Sierra-On-Line. Chez Sivea (300 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques jours à quelques semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MASK OF THE SUN

Jouer à *Maks of the Sun*, c'est renouer un peu avec l'atmosphère de Tintin dans *Le temple du soleil.* Une ambiance toute empreinte de mystères et de dangers. C'est aussi découvrir un jeu d'aventure classique où l'effort a été porté sur la qualité de l'image et son mouvement (effets de « zoom » et apparitions successives de trois images). Une belle réalisation où le recueil d'informations dispersées permet aux joueurs de progresser avec régularité, presque avec logique.

EN BREF

Disquette pour Apple II. Édité par Ultrasoft Inc. (USA), en anglais. Chez Sivéa (450 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : des jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



AMAZON

Amazon est le premier programme de jeu d'un auteur de nouvelles et de films, Michaël Crichton. Cela se sent immédiatement. Le sens du récit, des rebondissements font d'*Amazon* un jeu d'aventure différent des autres.
À la NSRT, un centre de recherches « top secret » qui vient de vous engager, c'est le drame. Dès les premières images, vous tentez (sans difficulté) de capter les images retransmises par un satellite (à l'aide des touches du clavier). Vous découvrez les restes encore fumants de l'expédition NSRT en Amazonie. Un vrai massacre.
Au moment où l'image se brouille, un masque effrayant se rapproche de l'objectif de la caméra. Un indigène... peut-être ? Vous êtes chargé d'aller sur place pour découvrir ce qui s'est passé. Vos premiers pas vous conduisent à Miami, où un distingué professeur d'ethnologie vous attend pour approfondir la culture Huni, les Indiens de la région concernée. À votre arrivée (attention au chauffeur de taxi, il tentera de vous abattre) le professeur a disparu. Seul son perroquet peut vous aider !
Au lieu d'être laissé à l'abandon, dès le début du jeu le scénario vous canalise en douceur. Il vous faudra être très méfiant et ne pas répondre à toutes les sollicitations apparemment bienveillantes dont vous serez l'objet. Sinon c'est la mort et donc le retour à la case départ.
Un plateau de jeu (en papier fort) représentant la jungle et un volcan (avec surimpression quadrillée) et de nombreux documents et lettres sont fournis avec les disquettes. Ce qui fait parfois la lourdeur des jeux d'aventure plus anciens par



exemple, ouvrir un tiroir pour trouver son passeport, aller acheter un visa, etc., est ici gommé pour ne laisser que l'essentiel, la trame de l'histoire. Le sentiment de « vécu » est d'autant plus intense. Le plus souvent le joueur n'a pas à chercher ses mots. En revanche, il faut faire attention à ne pas oublier des actions essentielles, par exemple ouvrir une enveloppe au moment du départ pour Miami, enveloppe remise par celui qui vous emploie.
On rencontre plus de texte que d'habitude et les images n'interviennent que si elles s'avèrent nécessaires. Une nouvelle « ligne » dans le jeu d'aventure.

EN BREF

2 disquettes double face pour Apple avec 64 K de mémoire vive, en anglais. Édité par Trilium. Chez Sivéa (725 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de quelques jours à plusieurs semaines
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA CITÉ PERDUE

Journaliste et homme d'action, toujours en quête d'un scoop, vous partez aux antipodes rejoindre l'un de vos amis, un certain professeur Mac Dowell, passionné d'archéologie. Il vous a fait la confidence d'une étonnante découverte et a besoin de vous. Ainsi commence le scénario de ce jeu d'aventure original. Le thème est classique, mais la facture l'est beaucoup moins ; elle est même un peu décourageante au début. Après l'atterrissage de votre avion (vu d'un hublot), un chauffeur vous attend. Vous soupçonnez le piège, mais vous êtes quasiment contraint de monter dans son véhicule pour poursuivre la partie.
On retrouve ici comme dans *Amazon* (thème proche) la volonté croissante des auteurs de guider les joueurs en début de partie plutôt que de les laisser « se noyer ». C'est une bonne initiative. Parvenu dans une impasse, le chauffeur tente de vous faire « avaler votre bulletin de naissance ». Le joueur entre ici dans la partie « arcade » du jeu. Il faut « boxer » l'adversaire. Une mire est déplacée à l'aide des touches I, J, K et M. La barre d'espacement sert à porter les coups. Le joueur apprend rapidement qu'il faut frapper deux endroits précis pour assommer l'adversaire. Sans être inintéressante la démarche choisie par les auteurs est un peu bloquante. Il faut bien relancer huit fois le jeu pour enfin parvenir à se débarrasser de ce coriace adversaire.
Jusque-là, le jeu ne nous avait pas tellement passionné. En fait, il faut dépasser ce stade pour apprécier toutes ses qualités.
L'idée de la fenêtre de déplacement dans le coin haut et gauche de l'écran est très bonne. Le joueur choisit un sens de déplacement à l'aide des quatre touches I, J, K et M et voit sous forme de point sa voiture se déplacer sur le terrain jusqu'au carrefour suivant, lieu d'un nouveau choix. Le joueur finit par découvrir la maison du professeur et le corps étendu de celui-ci. À peine remis du choc qu'il a reçu sur la tête, il vous raconte qu'il a pu acheter une pierre d'un genre très spécial. Un bruit sur le balcon, l'ombre d'un homme qui s'enfuit, une brève poursuite qui s'achève par la vision d'un OVNI qui décolle... Vous êtes au cœur d'une aventure que nous ne déflererons pas davantage. Une aventure bien conduite finalement...

EN BREF

Disquettes pour Apple (2 double-jeux). Édité par Excalibur (200 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

CHÉOPS

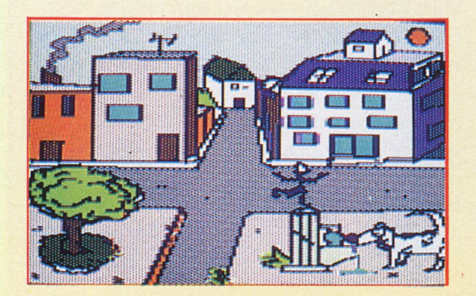
Un des premiers jeux d'aventure qui fonctionne sur *Amstrad CPC 464*. Votre personnage est un sympathique voleur égyptien à la recherche du trésor du pharaon Chéops. Celui-ci est enfoui quelque part dans une des deux pyramides que vous aurez à explorer. Chaque pyramide comprend environ trois cents pièces. Mais trouver le trésor n'est qu'une partie de l'aventure. Il vous faudra ensuite ressortir vivant de la pyramide.
Votre personnage possède au départ un capital de 2 500 points de vie qui représentent à la fois sa condition physique et l'état de ses réserves de nourriture. Ces points de vie diminuent pendant que le temps s'écoule, que vous progressiez ou que vous restiez inactif. Il faut donc aller de l'avant !
Mais les dangers vous guettent au détour des salles obscures. Tout d'abord tarentules et serpents qui risquent d'entamer sérieusement votre capital de points de vie. Toutefois, votre épée aura raison de ces bestioles, si vous êtes assez rapide. Attention, une espèce de serpent-minute ne vous laissera en revanche aucune chance : une morsure et vos os rejoindront ceux des autres intrépides aventuriers qui jonchent le sol de la pyramide... La herse peut vous enlever jusqu'à 1 200 points de vie, mais vous serez averti de sa présence par une statue d'Osiris, dieu des morts de la mythologie égyptienne.
Tout au long de votre progression, vous trouverez de l'or, des statues appelées « Ka », d'une valeur de 1 000 pièces d'or, et de la nourriture. En mangeant, vous reconstituerez une partie de votre capital de points de vie. Vous pouvez également au détour d'un couloir rencontrer un magicien : s'il est bon, il vous redonnera des points de vie. Mais s'il est mauvais, il vous attaquera. Dans les deux cas, vous pourrez en plus, acheter 100 points de vie contre le quart de votre avoir en or.
Le jeu se pratique au moyen d'ordres entrés au clavier. Ces ordres sont des abréviations sous forme de chiffres et de lettres.
Dans votre progression, il peut vous arriver de vous trouver bloqué. Examinez attentivement les dessins sur les murs : vous découvrirez peut-être un mur creux, dissimulant un passage secret. Le signe du scorpion a une signification particulière ; à vous de percer son mystère...
Chéops est un jeu d'aventure simple, mais agréable à pratiquer. Il nous semble en-deçà des capacités offertes par *Amstrad* (en français).

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464. Édité par No Man's Land (130 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LE FÉTICHE

Voici un jeu d'aventure d'un total classicisme pour les possesseurs d'*Apple* : une page graphique, un passage en mode texte pour la description des lieux, des objets et la saisie du comportement (déplacement ou action). Le jeu nous a pourtant amusés par son côté « ruiniste ». Le « ruinisme » est un mouvement artistique sculptural qui consiste à créer des objets déjà



vieillis ou dégradés. Les dessins représentent pour nombre d'entre eux une banlieue pourrie, hantée par des personnages tordus. Tout est à la fois « moche » et drôle. On aime ou on n'aime pas. Le thème, le prétexte dirons-nous, de cette dérive, est un héritage dont vous êtes l'heureux bénéficiaire. Le jeu commence le lendemain d'une petite fête arrosée entre amis. Dérision et punkitude sont au rendez-vous.

EN BREF

Disquette (200 F) pour Apple IIe, IIc (II+ + 16 Ko). Édité par Monaco Computing Corp., distribué par Vifi International.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES DENTS DE SA MÈRE

Bruno César, co-auteur de *Bad Max*, présenté aussi, invite ici le joueur à vivre une aventure... qu'il a lui-même vécue quelques années auparavant. Au milieu de la nuit vous entrez sans bruit dans une maison de campagne pour rejoindre l'élue de votre cœur, qui vous a quitté quelques mois auparavant. Le but du jeu est d'aller la retrouver dans son lit, histoire de ranimer la flamme qu'elle vous inspire.
Vous dirigez personnage à la manette de jeu



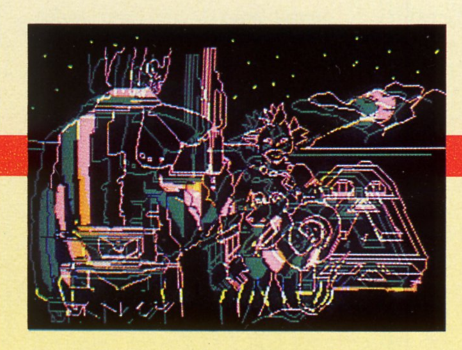
dans les pièces de la maison. Il faudra éviter la chienne et faire attention de ne pas renverser les objets qui vous entourent. Sans quoi, un cri strident précédera de peu la mère de famille (terrible apparemment), qui vous jettera dehors !
Si vous atteignez malgré tout votre objectif, vous entamerez la « deuxième époque » du jeu. Ce sera la même aventure avec « la mère » en moins, mais en plus, un punk dans le lit de la petite amie ! Comment évincer la « bête » ? À vous de trouver. Vous ne pourrez pas avancer dans la partie sans regarder la télé et vous inspirer d'une interview d'Isabelle Adjani par Yves Mourousi ! Celle-ci évoquant un scénario de film assez proche de ce que vous êtes en train de vivre. Un bon jeu d'aventure, sur une musique réalisée par Supertramp.

EN BREF

Cassette et disquette par Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (180 F). Édité par Impérasoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours ou plus.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BAD MAX

Un jeu d'aventure en relief ! C'est le tout premier. C'est le moment de ressortir vos lunettes à anaglyphes, un œil rouge, un œil bleu ; vous vous souvenez, *Dragon du lac noir*, à la télé ! Heureusement, on en trouve une paire dans la boîte de jeu. Ducos du Hauron, l'inventeur français du procédé (en 1858) est à l'honneur. Il faut compter plusieurs minutes d'adaptation pour « vraiment » voir les objets en relief... On peut alors commencer à jouer. Le scénario est bien sûr inspiré du héros des bitumes et des écrans, *Mad Max*.
Ici, Bad Max, c'est vous. Dans la plaine vitrifiée de ce monde post-apocalyptique (violons SVP), c'est la galère. Votre « Intercepteur V8 » est en rade sèche ; votre canon scié, sans cartouche. La mort quoi ! Pris entre les punks (modèle iroquois à crête rouge) et les flics super-mécanisés, vous tentez de survivre. C'est tout ce qu'on vous demande (100 points de vie au départ, 200 pour gagner).
Comme dans tous les jeux d'aventure dits « classiques », le joueur tape un verbe suivi d'un nom pour agir. Le niveau de jeu est assez difficile, car les erreurs pardonnent rarement. Le traditionnel « vous êtes mort », vous invite à entamer une nouvelle partie...
À la fin du jeu — il faut le mériter — on peut échapper à cet enfer.
Outre le relief, ce jeu d'aventure comporte une innovation appréciable : il y a deux manières de gagner, en étant « réglo » ou « ripoux ».
Les détails aussi sont sanglants : ne vous étonnez pas de devoir découper un morceau de cadavre pour apprivoiser un chien féroce, puis de l'offrir à des enfants (il faut bien qu'ils mangent, ces



petits !). Quant au Coca irradié, il fait du bien où ça fait mal... en désinfectant les plaies. Bon à savoir. Ne dites pas qu'il n'y a rien à manger ! Que faites-vous des rats, des herbes et des boîtes pour chiens, hein ! Tout le programme est accompagné de morceaux d'Allan Parson (à écouter sur casque stéréo, branché sur *Amstrad*). Les auteurs, Bruno César et Michel Martin, s'en sont donné à cœur joie dans l'humour noir. À ne pas manquer (en français, verlan et franglais).

EN BREF

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464 et 664, Commodore 64, Thomson MO 5 et TO 7 et MSX. Édité par Euréka (180 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour l'aventure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (pour le système de visualisation).
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS

Un produit nouveau, la « romansquette » ! La « *Femme qui...* » est un roman interactif qui simule un dialogue entre le joueur (plutôt une

fille), son ordinateur et les branchés d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).
Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par



O(oui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ».
Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « *La femme qui...* » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Éditée par Froggy Software.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BARATIN BLUES



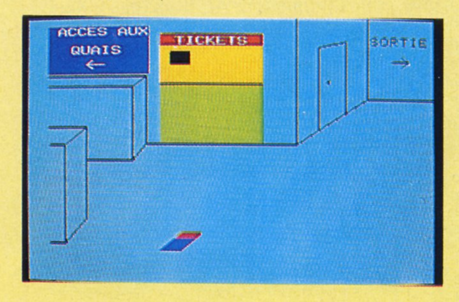
Il y a des fous dangereux. Celui-là veut empoisonner les eaux de la capitale ! On vous met sur le coup. Normal, vous êtes de la « Grande maison ». *Baratin blues* est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique. Comme toujours, le joueur voit l'image correspondant à l'endroit où il se trouve et tape un ordre (un verbe suivi d'un nom) pour agir. Ensuite tout dépend de la difficulté ! *Baratin blues* n'est pas très facile, c'est sûr, mais il tient compte des tics, des manières de procéder des amateurs de jeux d'aventure. Tant mieux pour ceux qui les ont acquis. (Les autres... ?). Vous devrez acheter ou collecter les objets repérés sur les images. Tentez de « voir » ou d'« examiner » les éléments composant chaque dessin, de « pousser » les objets susceptibles de l'être. Certains indices (des lettres ou des fragments de mots) devront être assemblés pour trouver une destination. En bref, pas très palpitant, mais sympa !

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Éditée par Froggy Software.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

DERNIER MÉTRO

Excellent jeu d'aventure : drôle, bien réalisé, bons graphismes, mais... très lent ! Ce jeu d'aventure prend pour cadre les couloirs du métro parisien.
À la suite d'une altercation très drôle, vous claquez la porte de votre appartement. Une bonne chose finalement, car c'est à ce moment qu'une bombe atomique atteint la capitale. Vous êtes



devant une bouche de métro. Juste le temps de descendre. Ouf ! Vous êtes sauvé. Le jeu commence ici.
Il va falloir survivre dans un univers qui n'est pas de tout repos. Le tueur fou qui hante les couloirs a piégé bon nombre d'objets. Avis aux « ramasseurs d'objets » impénitents. Serpent, bombes et autres douceurs vous guettent. Il faut être patient, c'est sûr : qualité indispensable dans les jeux d'aventure, direz-vous avec raison... C'est un fait, le chargement des images est d'une très grande lenteur, mais la passion pour le scénario la compense. Alors, à vos cassettes !
En tout cas, vous êtes vraiment assuré de passer un bon moment avec *Dernier métro*.

EN BREF

Cassette pour Oric 48 K. Édité par Micro Programme 5 (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ATTENTAT

Le scénario de ce jeu d'aventure est simple, déjà vu, mais parfaitement efficace : on fait appel à vos services pour retrouver et désamorcer une bombe. Celle qui va sauter dans l'ambassade. Le temps d'évacuer le personnel et vous entrez en action. Il vous reste 25 minutes pour sauver les lieux de l'explosion.
Le chronomètre se met en marche dans le coin de l'écran et le suspense commence. La plupart des jeux d'aventure « en temps réel » sont palpitants. C'est le truc de « l'action principale » et de l'«action secondaire » cher aux cinéastes de suspense. Lorsqu'il faut ouvrir une porte qui résiste, cela peut être un problème intéressant (action secondaire), mais cela n'est jamais angoissant. Si l'on sait que, par ailleurs, une autre action dramatique se noue, ici le compte à rebours de la bombe (action principale), alors l'action secondaire d'ouvrir une porte se colore de toute l'angoisse de l'action principale.
Outre ce canon du scénario classique, *Attentat* est un jeu d'aventure « traditionnel » : N, S, E, O pour se déplacer. Le joueur tape une phrase composée au moins d'un verbe et d'un nom pour agir.
Le niveau de jeu est de difficulté moyenne. L'image la plus réussie est celle du bâtiment après... votre échec. Une ruine tirée d'une photo digitalisée. Les autres dessins sont comme dans tous les autres jeux d'aventure. Les lecteurs de



J&S éviteront le piège constitué par un coffre-fort (une chance sur un million de l'ouvrir) qui est juste là pour vous faire perdre du temps !

EN BREF

Cassette (195 F) ou disquette (195 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Rainbow.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 25 minutes par partie (plusieurs semaines pour réussir)
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

ET AUSSI...

HISTOIRE DE THEATRE. *Cassette pour MO 5, TO 7-70 et EXL 100, chez Free Game Blot.* A la fois jeu d'aventure et de connaissance théâtrale. En solitaire contre le programme, le joueur a pour objectif de passer de l'orchestre à la scène pour y tenir la vedette. Tout à fait original. Prix zone B.

LE MUR DE BERLIN VA SAUTER ! *Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, chez Froggy Software.* Jeu d'aventure classique où le joueur, en solitaire, tente d'empêcher un provocateur de faire sauter le mur de Berlin. Très bien conçu. Prix zone C.

FAIRLIGHT. Jeu d'aventure en perspective doté d'un graphisme de qualité. Edité par The Edge. Distribué par Ariolasoft. *Cassette et disquette pour Commodore 64/128, Amstrad CPC et CPW 8256 et Spectrum.* Prix zone B.

SPY AGAINST SPY. Jeu d'aventure en solitaire ou à deux joueurs. Original. *Cassette et disquette pour Commodore 64 et Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone A, B.

KNIGHT TYME. Aventure à menu à fenêtres. Vous êtes un magicien tentant de retrouver son époque après avoir été propulsé dans le temps... *Cassette pour MSX et Amstrad.* Edité par Mastertronic. Prix zone A.

HACKER. *Cassette et disquette pour Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad et Atari, chez Activision.* Simulation du branchement accidentel sur un réseau confidentiel. Le mot LOGON apparaît sur votre écran... que faites-vous ? Jeu d'aventure à thème télématique. Prix zone B et C.

SWORD OF KADASH. Vous vous battez au milieu des araignées géantes et des pièges de toute sorte à la quête d'une épée magique. Edité par Penguin Software. *Disquette pour Apple II.* Prix zone E.

MINDSHADOW. Jeu d'aventure graphique + texte sur le thème du héros amnésique à la redécouverte de son identité. Très bon jeu. *disquette pour Apple et Commodore 64/128.* Prix zone B et C.

DUN DARACH. Aventure médiévale fantastique classique, image + texte. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone A, B.

MONTSEGUR. Le dernier des « parfaits » cathares vous confie un parchemin secret qui vous permet de découvrir la Pierre Philosophale sur la Montagne Sacrée de Montségur. Destination : le XIIIe siècle ! Edité par Norsoft. *Cassette pour Oric-Atmos 48 K.* Prix zone B.

AVENTURES AU CHATEAU. Vous devez sortir du labyrinthe d'un château plein de monstres. Archi-classique. Edité par Micro Applications. *Cassette pour Amstrad CPC 464.* Prix zone B.

THE HOBBIT. Un remarquable jeu d'aventures adapté du roman de Tolkien (Bilbo le Hobbit). Edité par Melbourne Software. *Disquette ou cassette pour Apple II Commodore 64, Atari 800 XL, ZX Spectrum, Oric-Atmos.* Prix zone C à E.

THE CAUSES OF THE CHAOS. Un des premiers jeux d'aventures où l'on peut jouer... à six ! Combattez les forces du mal en manipulant six personnages. Original et bien réalisé. *Cassette pour Commodore 64.* Edité par CRL (G-B). Prix zone B.

PILGRIM. Jeu d'aventures médiévales classique mais bien conçu. Edité par Micropool. *Cassette pour Commodore 64.* Prix zone A.

PHANTASIE. Vous êtes un aventurier débarqué dans une île, à la recherche de la fortune et de la gloire. Jeu assez classique mais très complet. *Disquette pour Apple.* Edité par SSI. Prix zone E.

RAMBO. Jeu d'aventure en mode texte, en anglais. Vous devez délivrer des prisonniers américains au Vietnam. Edité par Mindscape. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

REBEL PLANET. Aventure où vous devez sauver le monde terrestre face à l'hégémonie Arcnne. Une fois encore, il faudra détruire l'ordinateur central ! *Cassette pour Commodore 64.* Edité par Flighting Fantasy. Prix zone B.

PRICE OF MAGIK. Jeu d'aventure graphique + texte, gestion au clavier, conduisant le joueur dans un univers médiéval. Edité par Level 9. *Cassette pour ZX Spectrum.* Prix zone A.

SORTILEGES. Partez à la recherche d'un talisman dans un temple maléfique. *Cassette pour MO5, TO7-70 et TO9.* Edité par Infogrammes. Prix zone C.

LE RETOUR DU DR GENIUS. La suite de « Dr. Genius ». Parfaitement réussi ! *Cassette pour Oric-Atmos. Edité par Loriciels.* Prix zone C.

BUGS BUSTER, AU CŒUR DU 6502. Comme dans « Tron », vous combattez au cœur d'un ordinateur. Réussi et agréable. *Cassette pour MO5, TO7-70, Oric-Atmos, EXL-100.* Edité par Free Game Blot. Prix zone B.

L'ILE MYSTERIEUSE. Vous êtes Gédéon Spilett, l'un des héros de Jules Verne. Un bon jeu d'aventure. Deux disquettes double face pour *Apple II 48 K, II et II+.* Edité par Excalibur (chez Sivéa). Prix zone E.

AMELIE MINUIT. Une heure d'angoisse au cours de laquelle vous devez aider Amélie perdue dans un immense building de 30 étages et 224 bureaux, à sauver sa peau avant que la lumière ne s'éteigne... à minuit ! Un jeu remarquable pour ceux qui aiment explorer patiemment un riche univers. *Cassette pour Amstrad.* Edité par Ere Informatique. Prix zone B.

LA MALEDICTION DE THAAR. Dans une ville moderne, au milieu des déchets et des punks, parviendez-vous à sauver Sapho ? Graphismes bons mais répétitifs. Pour les amateurs de rock. *Cassette pour Thomson MO5, TO7-70 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et disquette pour TO9 et Amstrad.* Edité par Coktel Vision. Prix zones C et D.

TEMPETE SUR LES BERMUDES. Echoué sur une île déserte à la suite d'une tempête, vous devez l'explorer et trouver des moyens de repartir. Hyper-classique mais agréable. *Disquette pour Apple.* Edité par Froggy Software.

LE CRIME DU PARKING. Vous voici plongé dans une sombre affaire de vol, de drogues et de mœurs. Qui a assassiné la vendeuse du supermarché ? Scénario prenant et plein de rebondissements. Mais on ne peut y jouer qu'une fois, car la solution n'est hélas pas aléatoire. *Disquette pour Apple II, II+, IIe, IIc.* Edité par Froggy Software. Prix zone C.

L'ENLEVEMENT. Gwendoline Kadok, la fille du milliardaire texan bien connu, vient d'être enlevée. Retrouvez-là ! Un jeu classique de bonne facture. *Disquette avec règle en français pour Apple II+, IIe, IIc (48 K exigés).* Edité par la Compagnie Informatique ludique. Prix zone E.

DOSSIER PALMER. Retrouvez et arrêtez le dangereux criminel et escroc Antonio Palmer... avant qu'il ne vous tue ! Un jeu sympa sans être génial. Disquette pour *Apple II, II+, IIe, IIc.* Edité par TSM. Prix zone D.

Foncez dans l'Aventure...



Une grande puissance implante un centre stratégique informatique dans une île perdue du Pacifique.
Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes "buggés" envahit les centres serveurs de la planète ; les preuves et témoins de cet événement sont aussitôt éliminés..
JAMES DEBUG, notre nouvel héros, est envoyé sur place. Le matin du 8 avril 1989, il pose le pied sur l'île Raiwawae et rencontre l'unique survivant, l'inquiétant mage Uapou...

COKTEL VISION

25 rue Michelet 92100 BOULOGNE
(1) 46.04.70.85

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION; **je désire recevoir James Debug :**
En K7 MO5-MO6, TO7-TO8 : 180 F ☐ - Disk TO9, TO9+ : 230 F ☐ - QDD : 210 F ☐ -
K7 Amstrad : 160 F ☐ - Disk : 210 F. ☐
Joindre un chèque correspondant + 10 F de frais de port. Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F.
COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 BOULOGNE . Nom ------------------------
Adresse --

Distribué par P.C.V.

AVENTURE POLICIERE

Le Moyen Âge n'est heureusement plus seul à hanter les insomnies ludiques des joueurs. Désormais les jeux mettent en scène les explorateurs contemporains !
Le thème policier, l'atmosphère « polar », roman noir, ne sont pas absents. Pour l'illustrer, nous avons choisi « Le crime du parking », « L'enlèvement », « Dossier Palmer », « Baratin Blues », « La java du privé » et « Le casse ».

LE CASSE

Le Casse est un programme de jeu d'aventure qui, comme son nom l'indique, invite le joueur à préparer le cambriolage du siècle. Il vous faudra recruter des « spécialistes » avant d'emprunter les égouts et atteindre le sous-sol de la banque et sa salle des coffres. Ce jeu, réalisé par notre collaborateur Olivier Tubach, est distribué par Vifi Nathan.



EN BREF

Disquette pour Apple II+, e, c. Édité par Ludia, (200 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : des jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

SHERLOCK HOLMES

L'éditeur Bantam (E-U) spécialisé dans les logiciels de jeu adaptés de la littérature s'attaque ici à un genre difficile, l'enquête policière. Nous sommes proches d'un autre jeu, français celui-là, *Meurtre sur l'Atlantique*. Ici, c'est Sherlock Holmes et le Dr Watson qui mènent l'enquête. Le tiers supérieur de l'écran est réservé aux images ; le reste, au texte. Aux dialogues devrait-on dire, car, l'analyseur syntaxique permettant de répondre aux phrases que vous tapez au clavier est pour le moins étonnant. Plaisir et obstacle, puisque, pour apprécier pleinement le jeu, un bon niveau d'anglais est requis. Les programmeurs ne se sont pas privés de taquiner les aventuriers formés à la brièveté, pour ne pas dire la pauvreté, des phrases habituellement acceptées par les programmes de jeux d'aventure. Watson vous en fera la remarque à la première occasion. Parmi les trente-huit passagers suspectés figure un certain Doyle... Conan Doyle précisément ! Vous aurez à résoudre six affaires complexes se déroulant toutes dans ce huis-clos flottant qu'est le *S.S. Destiny*, dont le plan vous est fourni. Un fascicule de 36 pages passe en revue les passagers suspectés. Une très belle réalisation, pour amateurs éclairés.

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc disposant d'au moins 64 Ko de mémoire vive. Édité par Bantam (E-U), en anglais. Chez Sivéa (515 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Le « Zinderneuf » est un grand dirigeable. Un meurtre vient d'y être commis. En tant que détective vous devez découvrir le meurtrier avant que l'aéronef atteigne New York. Il y va de votre réputation. D'abord il vous faut choisir votre détective. Il y en a huit parmi lesquels on reconnaît sans peine Sherlock Holmes, Hercule Poirot, et même l'inspecteur Clouseau ! Ce choix interviendra bien sûr dans votre réussite. Les seize pièces du dirigeable sont habitées par autant de personnages aux nombreuses caractéristiques. Au début du jeu, le programme choisit au hasard parmi plus de 2 000 combinaisons : le nom du meurtrier, la victime, ses motivations, etc. À vous de débrouiller l'écheveau des présomptions de culpabilité avant de porter une franche accusation. Ce super *Cluedo* informatisé aurait pu être relativement froid et statique si les auteurs n'avaient imaginé une procédure aussi originale qu'astucieuse : vous voyez votre personnage (en plan) et pouvez le déplacer à l'aide de quatre touches au clavier. Dès qu'il rencontre l'un des passagers, il vous est possible d'engager la conversation et même de choisir le ton que vous employez ! Un menu en deux étapes, d'abord le ton adopté (aimable, brutal, etc.) puis la nature de la question à propos de la victime, d'un suspect, vous conduit à rassembler des indices. Les passagers se déplacent eux aussi ! S'ils ne sont pas dans les couloirs du Zinderneuf, allez les voir dans leur chambre. Chaque passager a son caractère et vos talents de diplomate seront mis à rude épreuve ! Un très beau jeu, quasiment inépuisable.

EN BREF

Disquette pour Apple II+; IIe et IIc, en anglais. Édité par Electronic Arts. Chez Sivéa (750 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
on aime : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

MEURTRE À GRANDE VITESSE

Albert Pérignac, sénateur du Lot-et-Garonne vient d'être découvert mort dans la voiture 3 du TGV qui fonce vers Paris. Accident ? Malaise ? Assassinat ? Tout est possible. Vous vous improvisez détective pour comprendre pourquoi et comment est mort Albert Pérignac...
Cet excellent thème est accompagné d'une pochette plastique contenant tous les indices que vous avez pu ramasser non loin du corps. Vous y trouverez pêle-mêle : une page d'agenda, une note d'hôtel, une lettre anonyme, une feuille de papier déchirée, un bout de listing, une carte de visite, une feuille de paie, quelques perles, une lime à ongles cassée, une épingle à cheveux et une pochette rafraîchissante à l'eau de Cologne... Il est difficile de savoir si ce dernier indice fait partie de l'enquête ou est destiné au joueur.
À l'aide de quelques touches, le joueur peut déplacer un « pion » à l'écran le représentant. En parcourant les wagons, il est possible de prendre contact avec les passagers et de les questionner. Le jeu est vraiment amusant et original.



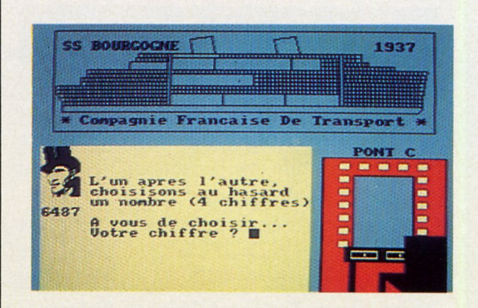
Ainsi, on peut essayer de composer (sur son téléphone !) un numéro trouvé dans le train. Surprise ! Il y a quelqu'un au bout du fil ! Les principales autres actions, typiques des jeux d'aventure, sont : regarder, fouiller, lire, visualiser un personnage, utiliser un appareil (téléphone, Minitel, etc.). L'enquête que nous devons à Bertrand Brocard n'est pas facile, et comme dans tous les jeux d'aventure à thème policier, il faut prendre des notes. Plus qu'ailleurs, le jeu à plusieurs est particulièrement agréable, chacun donnant ses idées pour faire évoluer l'enquête. Nous aimons beaucoup *Meurtre à grande vitesse*.

EN BREF

Cassette pour Oric 1 et Atmos, Amstrad CPC 64 et TO 7-70. Édité par Cobra Soft (180 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de quelques heures à quelques semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

Après *Meurtre à grande vitesse*, une énigme policière dans le T.G.V., la société Cobra Soft apporte à tous les passionnés des jeux de déduction et d'aventure, un nouveau jeu génial, *Meurtres sur l'Atlantique*. Il est présenté sous la forme d'un dossier toilé comportant un très grand nombre de documents et d'informations. Situons l'action : vous êtes sur le *Bourgogne*, un magnifique transatlantique (fidèlement reproduit dans le jeu), en avril 1938. Vous êtes chargé par le capitaine du bâtiment d'enquêter sur les meurtres qui viennent d'être commis. Il faut tenir compte du contexte et savoir que dans cette période trouble de l'immédiate avant-guerre, vous serez mêlé à des histoires d'espionnage. Outre la pochette comprenant des indices matériels (cartouches d'encre, morceau de film, bouton, douille de 22 long rifle, etc.) vous trouverez (sous forme d'ampoule) un révélateur d'encre sympathique, de vrais et de faux messages écrits à révéler, un fac-similé de la presse de l'époque. En tout, 40 indices. On croit rêver ! Les amateurs de jeux apprécieront...
Sur l'écran, vous disposez du plan du navire en coupe. À l'aide des touches-flèches, vous déplacez votre personnage, visitez tous les recoins pour questionner les passagers et les membres de l'équipage. Le jeu lui-même est fondé non pas tant sur la découverte de l'information que sur le tri dans la sur-information. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'explorer point par point *le Bourgogne*, en commençant par les ponts supérieurs. C'est là que vous rencontrerez le capitaine et le radio. Puis par toutes les zones à trois ou quatre cases de part et d'autre de l'ascenseur avant. Vous y rencontrerez la plus grande densité de personnages.



EN BREF

Cassette (220 F) et disquette (270 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Cobra Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : environ un mois en jouant souvent.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

L'ÉNIGME DU TRIANGLE

C'est le premier jeu commercialisé réalisé à partir du programme *Adventure Writer* (édité par Sofitec). C'est dire que l'auteur du programme a eu pour tâche de concevoir le scénario et d'introduire les données sur cet utilitaire de création de jeux d'aventure, mais à aucun moment, n'a eu besoin de faire appel à des connaissances informatiques. Tous les problèmes de langage (Basic, Pascal, Assembleur) et d'espace-mémoire sont balayés.
Vous vous appelez Eva de Saint-Preux. Vous êtes une belle jeune femme brune aux yeux bleus (on ne peut pas toujours être un énorme guerrier, n'est-ce pas !). Vous revenez de chez *Maxim's* au volant de votre voiture, une magnifique *Mercedes SSK*, reine des années folles. Alors que vous vous apprêtez à rentrer la voiture dans le garage, vous apercevez un homme qui sort de votre jardin. L'avenue Foch est calme. L'inconnu saute dans une *Hispano Suiza* et démarre en trombe. Que faites-vous ?
Le jeu nous a vraiment séduit et son intérêt nous a fait oublier son absence de graphisme.

EN BREF

Disquette pour Atari 800 XL et 130 XE. Édité par Atarisoft (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs semaines à plusieurs mois.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ENQUÊTE À LA LOUPE

Les enquêtes policières ont du succès. Et c'est tant mieux. Celle-ci vous invite à personnifier un inspecteur de police (niveau 1) ou un commissaire (niveau 2). Après avoir pris connaissance de votre nom, le programme vous donne la main. À l'aide des touches-flèches, vous rejoignez l'icone « radio » pour obtenir des informations sur le crime qui vient d'être commis. Vous avez une semaine pour inculper le meurtrier. Point très important, chaque fois que vous lancez le programme, vous avez une nouvelle énigme à résoudre. Nous avons affaire, pour l'une des toutes premières fois, à un générateur d'enquêtes policières. C'est un « plus » considérable. Toujours à l'aide des touches-flèches, vous choisissez l'image du téléphone ou du véhicule de police. Le téléphone permet de joindre immédiatement d'éventuels témoins, de les convoquer au commissariat et d'effectuer une perquisition. Dans votre bureau, vous avez accès à un fichier décrivant les 20 personnes concernées par l'affaire. Vous disposez également d'un fichier à tri-multicritères. Il vous est ainsi possible de connaître toutes les personnes blondes dont l'âge est compris entre 20 et 30 ans, par exemple. Un analyseur syntaxique autorise le dialogue avec les témoins, en face à face ou au téléphone. Ce n'est pas un analyseur colossal. Cependant, on peut apprendre où se trouvait le témoin au moment du meurtre, avec qui (et contrôler son alibi !), connaître ses loisirs préférés, les rapports entretenus avec d'autres témoins ou la victime.
L'enquête n'est pas facile. Le jeu demande temps et patience. La prise de notes est obligatoire. Quand vous aurez enfin recueilli suffisamment d'indices vous pourrez porter une accusation.
Si vous avez tapé le mauvais nom, le programme vous indiquera un « pourcentage de réussite », indiquant la valeur des indices accumulés. Un bon programme, avec des énigmes relativement « corsées »...

EN BREF

Cassette (165 F) pour MO 5 et TO 7. Édité par Vifi International.
type de jeu : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (pour le générateur d'énigmes)
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

L'AFFAIRE SIDNEY

Le gendarme le plus ludique de France est de retour ! Il s'agit bien sûr de l'auteur de ce jeu policier qui vous met, cela va de soi, dans la peau d'un gendarme. L'auteur de *l'Affaire Vera Cruz* (v.p. 34-35) reprend le thème de l'enquête darmerie avec une parfaite précision, non sans avoir supprimé les quelques lourdeurs de gestion qui ralentissaient un peu le jeu précédent. Nous sommes ici, autant dans une aventure policière, un « *who done it ?* » (un « qui l'a fait ? », le crime !) que dans une simulation de la démarche policière. C'est tout à fait remarquable, une fois encore. Le jeu commence par la scène de la découverte du corps, dans la rue, sur un trottoir. À l'aide d'une petite loupe qui peut être déplacée en surimpression sur l'image, vous commencez par la recherche des documents portées par la victime et les indices ayant pu être laissés par le(la) meurtrier(ère). Ce sera ensuite la visite de l'appartement. Passé au peigne fin, le joueur y découvrira une empreinte, un mégot et quelques autres indices. Ensuite, c'est l'enquête de gendarmerie.
Que les joueurs qui disposent d'une imprimante n'oublient surtout pas de la brancher, le réalisme confine alors au sublime. À partir de l'ordinateur de la gendarmerie, figurant à l'écran, vous commencez par « aller au sommier » (le casier judiciaire), histoire de relever les « antécédents » judiciaires des proches de la victime, parents ou amis. C'est vraiment à vous d'organiser votre enquête. Les services de police sont nombreux. Il faudra choisir l'ordre dans lequel les questionner. Puis, convoquer les témoins, les proches. Dès qu'une information est acquise auprès des autres services de police, elle sort en crépitant sur votre imprimante ! On s'y croirait et c'est plus palpitant que toutes les enquêtes que vous avez pu voir sur votre bonne vieille télé. Les dépositions fourniront le plus souvent de nouveaux noms, d'autres personnages à cerner, à qui demander un alibi.
À ne surtout pas manquer.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (180 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Infogrames.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée de la partie : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ET AUSSI...

TONY TRUAND. Démasquez un assassin en établissant son portrait robot. Médiocre. *Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128.* Edité par Loriciels. Prix zone B.

LA JAVA DU PRIVE. Une cocue fait appelle à vos services pour démasquer son conjoint. Jeu macho mais amusant. *Disquette ou cassette pour Apple.* Edité par Froggy Software.

ARCADE-AVENTURE

Les jeux d'aventure récents tentent d'éliminer l'usage du clavier. Le joueur n'a plus à s'évertuer à trouver le bon verbe et le bon complément pour progresser dans l'aventure. À l'aide du joystick ou, mieux encore, de la « souris », il « pointe » des options et appuie sur un bouton. Dans cet ordre d'idée, « Sundog » est l'aventure la plus vaste, la plus belle. Le tout récent « Sapiens », où l'on joue cette fois aux hommes ou aux femmes des cavernes, offre une multitude de menus où le joueur n'a plus qu'à « piocher ». Dans certains jeux comme « Koronis rift » et le prodigieux « Tau Céti » le joystick intervient aussi pour manœuvrer des éléments mobiles ou « tirer » sur des adversaires. À la frontière entre le jeu d'aventure et le jeu d'adresse. « Tau Céti » et « Koronis rift » sont les plus dignes représentants de ce qu'il faut nommer les « arcades-aventures », à mi-chemin entre l'adresse et la réflexion.

SUNDOG : FROZEN LEGACY

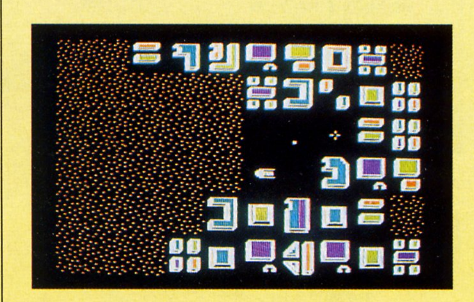
STAR

Peut-on entièrement contrôler un jeu d'aventure à partir d'une manette de jeu et des boutons qui l'accompagnent sans que le jeu soit pour autant un jeu d'adresse ? Tout le programme semble avoir été conçu pour répondre oui à cette question. Un jeu tout bonnement extraordinaire.

Sundog est le nom de votre vaisseau. Une sorte de cargo interstellaire léger, dont un oncle éloigné vous a fait don peu avant sa mort dans de mystérieuses circonstances. Ainsi, vous devez le découvrir. Vous ne connaissez rien a priori des capacités de l'engin.

Vous avez aussi hérité d'une charge morale, portée en codicile de son testament : aider une colonie lointaine à s'implanter sur une planète nouvelle. Vous devez trouver où elle se situe : elle s'appelle Banville, et elle se situe sur la planète Jondd. Vous devez y parvenir avec tous les biens nécessaires à l'édification de la colonie. Enfin, et ce n'est pas le moins difficile, vous devez trouver toute la colonie, actuellement cryogénisée, et la transporter à Banville. L'argent n'est pas le problème. Votre oncle a fait de vous un riche héritier et votre compte est approvisionné dans la plupart des banques stellaires.

Voici le vaisseau. Vous êtes représenté à l'intérieur par un point qui doit faire un quart de centimètre carré à l'écran ! Mais vous vous déplacez à l'aide de la manette de jeu, en plaçant une croix qui sert d'objectif au personnage. Dès que vous appuyez sur l'un des boutons, votre personnage se déplace vers la croix. Lorsque vous atteignez un endroit-clé du vaisseau, une « fenêtre » apparaît en surimpression. Elle



indique l'état des lieux, les objets qui s'y trouvent et les choix que vous pouvez y faire. En déplaçant le curseur et en appuyant sur le bouton, vous confirmez votre ordre.

Si vous déplacez votre personnage vers la cabine de pilotage, vous avez droit à une image plein écran permettant toute la gestion du vaisseau (ravitaillement, activation des armes et boucliers, choix de destinations, hyper-espace, etc.). L'image du vaisseau quittant la planète et se lançant à travers les étoiles est à elle seule magnifique. Vous atterrissez sur une lointaine planète, dans la ville choisie. Et là, à pied ou dans le même véhicule, vous commencez à explorer la ville, prenant au besoin les « transducteurs » souterrains pour aller plus vite, mais au risque de vous perdre. De très nombreux endroits sont à votre disposition : hôtels, banque, garagistes spatiaux, etc. Sur votre chemin, vous rencontrez des mendiants, des racketteurs, des tueurs.

Souvent, il faudra vous battre, tout en fuyant à travers la ville. Toutes ces actions sont toujours représentées, vues en plan sur d'immenses villes, à l'aide de minuscules points. Et pourtant, véritable magie de l'informatique, ça marche ! Vous vous projetez, vous vous identifiez en un rien

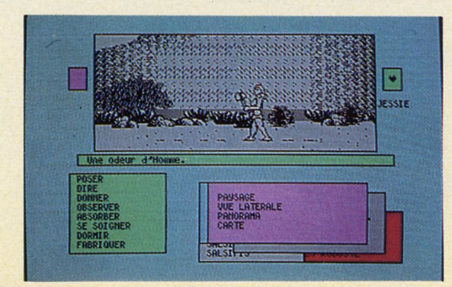
de temps à ce héros assez fragile qui doit tout découvrir, poser des questions, commercer. Vous devez toujours avoir de l'argent liquide sur vous, pour acheter au meilleur prix des objets rares et peut-être indispensables. Mais pas trop, pour ne pas attirer de mortelles convoitises. Toutes les actions paraissent possibles et l'immense liberté du personnage fait oublier que les jeux d'aventure furent un temps à ce point soumis au langage. Avec *Sundog*, qui s'appuie sur le système des « fenêtres » lancé par *Lisa d'Apple*, et popularisé par *Macintosh*, c'est une nouvelle dimension du jeu d'aventure qui vient de naître. Une date dans l'histoire des jeux sur ordinateur. Une « intersection » entre *Robot Odyssey* pour la simplicité d'accès, d'*Ultima* pour la beauté des plans et des *Startrek* pour les sauts dans « l'hyper-espace ».

EN BREF

Sundog est édité par FTL Games, chez Sivéa ; disquette pour Apple IIe ou II+, avec 16 K de mémoire vive en plus (600 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

SAPIENS

L'âge de pierre est un thème que l'on retrouve de plus en plus souvent, tant dans les jeux de rôle grandeur nature que dans les jeux micros. Celui-ci, l'une des toutes dernières réalisations de la maison d'édition Loriciels, est tout à fait remarquable. Qu'il tourne sur *Amstrad* ou sur *Thomson TO 9*, sur lequel nous l'avons testé, il met le joueur en situation sans délai. Votre héros — un homme ou une femme, il faut le signaler — parcourt la campagne avec sa hache et ses sagaies, dans un univers qu'on n'ose qualifier d'impitoyable (c'est déjà pris !). Le scénario est simple : votre tribu, celle des Pieds agiles, vient de subir de graves revers. Il vous faut découvrir de nouveaux territoires de chasse. Votre objectif, comme dans les jeux de rôle, est de survivre. De temps à autre, un objectif secondaire intervient, comme rapporter de la nourriture à une tribu de rencontre.
Le personnage se déplace vers la droite ou la gauche de l'écran à l'aide des touches flèches du clavier. Le programme permet également la vue en plan (avec zoom, s'il vous plaît), la vue panoramique et surtout la vue « paysage » (créée grâce à un algorithme fractal. Enfin, on peut se promener librement dans un décor qui change à vue d'œil, avec ses collines, ses arbres, les fumées des feux de camp qui montent en panache.
L'impression qui domine (un peu à l'image de *Wilderness*) est un intense sentiment de liberté ! À l'exploration s'ajoutent le dialogue et les combats. Les choix du personnage ne sont plus conditionnés par la saisie au clavier d'un verbe suivi d'un nom. *Sapiens* est organisé sous forme de menus en arborescence (menus et sous-menus) : avec les flèches haut bas, on sélectionne une action (observer, prendre, se soigner, dire, etc.), puis, à l'aide de la flèche droite, on entre



dans un sous-menu, permettant lui aussi de choisir parmi un ensemble d'options. C'est aussi simple que complet.
L'animation du personnage est très réussie. Le dialogue avec les personnages de rencontre est amusant, et il est possible d'adopter, selon les cas, un comportement agressif ou humble, voire d'insulter son interlocuteur néanderthalien (de « *prosterne-toi, chien !* » à « *face de porc* » en passant par « *primate dégénéré* » !). Il est préférable d'apprendre à trouver rapidement la touche qui arme le bras de votre héros, sinon il ne vous restera qu'à fuir. L'étonnement augmente encore lorsqu'on découvre qu'il est possible de tailler un silex ! Il le fallait bien, direz-vous, pour une simulation préhistorique. Effectivement. Mais le déplacement du curseur sur la pierre brute et les bruits d'impacts sont très bien réalisés.
Sapiens est un grand jeu, une des meilleures réalisations de cette fin d'année, qui mérite de faire partie de la ludothèque des amateurs de jeux d'aventure et de jeux de rôle.

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464 et 664 (140 F) et Thomson MO 5, MO 6, TO 7-70 et TO 8 (180 F) ; disquette pour Amstrad CPC 6128 (180 F) et Thomson TO 9 (220 F). Édité par Loriciels. Chez tous les grands diffuseurs.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de quelques heures à plusieurs jours par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

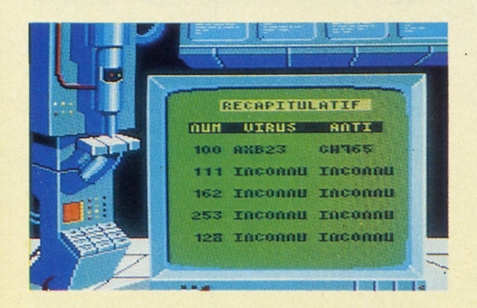
GÉODYSSÉE

Vous voilà dans la peau d'un reporter. À vous de choisir s'il convient de le qualifier d'« aventurier chevronné », de « routard débrouillard » ou de « paisible vacancier ». La difficulté du jeu en dépendra. Le programme tire aléatoirement les photos ou objets que vous devez rapporter. Par exemple : une photo de l'École d'Athènes, une interview d'un Hell's angel, celle d'un « médecin aux pieds nus », un samovar et — nous ne savons toujours pas ce que c'est — un « masque de Khon » !
Pour accomplir votre mission, votre journal vous alloue 60 000 F. À vous de vous débrouiller. Vous pourrez suivre un stage intensif de langues étrangères (gratuit) ou penser qu'il est préférable de ne pas perdre de temps et trouver sur place un interprète. C'est que vous devez respecter les dates. Votre journal vous attend tel jour à telle heure. La course contre la montre commence.
Un dictionnaire ne sera pas inutile pour savoir où trouver le document à rapporter. Ensuite, le choix d'un moyen de transport s'impose (train, avion, bateau). Le temps presse, mais l'argent file. À vous de gérer ces deux variables. Une fois sur place, par exemple à Moscou pour acheter un samovar, vous devrez aller à la banque pour changer vos francs en roubles. Attention ! Vous ne pourrez pas faire la conversion inverse. L'agence de tourisme vous fournira interprète et véhicule. Le bazar, l'antiquaire vous vendront ce que vous désirez. Dans certains pays, vous devrez marchander. Un séjour en prison sanctionne l'impossibilité de payer au moment de l'achat d'un objet ou d'un billet d'avion.
Pourtant, *Géodyssée* ne peut pas être rangé dans la catégorie des jeux d'aventure car il n'en présente pas la souplesse en ne permettant pas notamment au joueur de trouver lui-même comment réaliser une action. Il n'y a pas de tâtonnement ou très peu... Généralement, à un lieu correspond une action spécifique, ce qui rend le jeu à la fois accessible mais un jeu rigide à notre goût. Nous pensons qu'il s'adresse aux plus jeunes et qu'il est préférable de le pratiquer à plusieurs devant l'écran, ne serait-ce que pour rechercher les informations de base relatives à certains objets ou éléments d'une autre culture.

EN BREF

Cassette pour MO 5 et TO 7, TO 7-70. Édité par Coktel Vision (180 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : environ une heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CONTAMINATION



Vous venez d'être promu responsable du Centre mondial de la Santé. C'est la panique ! Pas parce qu'on vous a élu, mais parce que sur la carte du monde vient d'apparaître une sinistre croix, marquant le foyer d'une épidémie !
À l'aide de la manette de jeu (ou des touches), vous sélectionnez une icone. Celle du « sens interdit » signifie que votre action sera de mettre en place un « cordon sanitaire ». Au début, c'est de loin la meilleure solution. Préférable en tout cas à la destruction par l'atome (icone champignon) ou à une opération « terre brûlée » (icone flamme). Le cordon maintiendra l'extension du fléau dans des limites acceptables. Le temps de prélever un échantillon du virus (icone « cornue »), et le décor change. L'écran présente le virus sous la forme de signes tarabiscotés. À vous de réaliser l'antivirus, qui traitera la région touchée.
À l'aide de la manette de jeu, vous devez rassembler, comme bon vous semble, les éléments composants l'antivirus. Ils se baladent au hasard sur l'écran. Le problème n'est pas de les rattraper, mais de les mettre dans le bon ordre pour qu'ils soient actifs ! C'est comme si vous recherchiez la bonne combinaison au *Mastermind.*

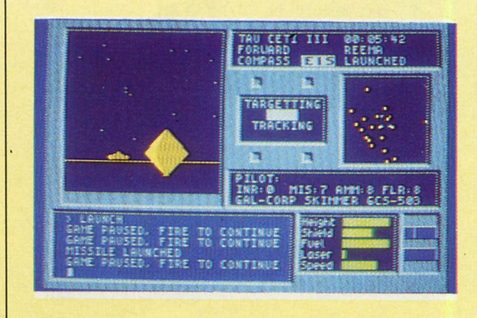
Cela fait, vous déplacez le curseur qui vous représente sur la carte du monde, pour aller traiter la population avec l'antivirus dont vous êtes très fier. Résultat : « liquéfaction du cerveau » des personnes traitées, « mécontentement général des populations » (on les comprend !). Eh oui, il aurait mieux valu commencer par faire des tests, comme le programme vous le permet.
Pendant ce temps, d'autres foyers se développent. Au bout de cinq minutes, la carte du monde est constellée de nouveaux foyers d'infection. Là, il faut le reconnaître, c'est la panique. Que faire ? Placer de nouveaux cordons sanitaires ? Employer les grands moyens, en rasant des zones entières ? Non, il faut poursuivre les analyses pour traiter le virus le plus répandu.
Contamination est une belle simulation, assez complexe. Il faudra de nombreuses parties pour commencer à maîtriser l'expansion des épidémies. Mais avec un peu de persévérance, on entrera vite dans le rôle finalement assigné au joueur, celui du biologiste manipulant une ribambelle de noms de virus et d'essais numérotés. C'est réellement amusant et les graphismes, au demeurant peu nombreux, sont très réussis.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (220 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Ère Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 15 à 50 minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

TAU CÉTI

Excellente simulation de SF, avec une bonne concordance entre le scénario et le jeu, ce qui est loin d'être toujours le cas !
Nous sommes à l'aube du XXIIe siècle. Le siècle écoulé a vu la colonisation de nombreuses planètes, et notamment de Tau Céti III. À la suite d'une terrible épidémie, cette planète a été laissée entre les mains des robots, gardiens du site. Ils s'opposent désormais à toute intervention, y compris celle de l'homme ! Classique. La seule possibilité — et c'est votre mission — est d'aller détruire la centrale qui leur sert de source
Le plan de Tau Céti III est visible sur la partie gauche de l'écran. Il est réalisé en trois dimensions, ce qui rend possible l'approche, d'un coup de « zoom ». L'ordinateur de votre vaisseau détient des informations sur les villes de la planète. À vous de le questionner avant de taper l'ordre « *launch* » pour atterrir sur celle de votre choix.
La partie « équipement » du vaisseau est bien réalisée. Mais ce n'est rien à côté de l'exploration en elle-même.
Une fois à quelques mètres du sol, vous guidez votre vaisseau en vision réelle trois dimensions.



Et cela fait rêver. La planète a des jours et des nuits, et donc un soleil qui se lève et se couche. Des étoiles filantes traversent son ciel. Le réalisme tient parfois à de tels détails, infimes. La partie « adresse », qui se réduit à détruire les robots pas trop dangereux, reste limitée. Le vrai plaisir consiste à reconnaître, par leurs formes, les différents bâtiments et même à y arrimer votre vaisseau, notamment pour le réapprovisionnement en énergie. L'approche doit être lente pour réduire les risques de casse. Le sentiment de vivre cette aventure s'impose peu à peu. Un cocktail très réussi entre l'exploration, la gestion et le jeu d'action. À ne pas manquer ! (en anglais).

EN BREF

Cassette (150 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par CLR (GB).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KORONIS RIFT

Ce jeu d'aventure et de SF pour *Commodore* est le plus réussi que nous ayons vu depuis des mois. Il n'est cependant pas exempt de défaut. La règle (en français) n'est pas claire, et il faudra plusieurs heures pour comprendre comment se promener dans les différents menus en arborescence. Mais ce « travail » est récompensé par les magnifiques images de déplacements du vaisseau-chercheur à la surface de Koronis. Une géniale animation en trois dimensions, avec des nuances de couleurs pour simuler l'éloignement. Du grand art ! Le scénario n'est pas banal non plus. Vous êtes un « techno-récupérateur », une sorte de ferrailleur de l'espace, qui vit en récupérant le matériel technologique usagé aux quatre coins de la galaxie (elle est carrée, c'est bien connu !).
Les six écrans de contrôle qui bordent la partie supérieure de l'écran vous informeront de l'état de votre vaisseau, de l'approche d'éventuels ennemis, de ses réserves. Vous le guidez sur la

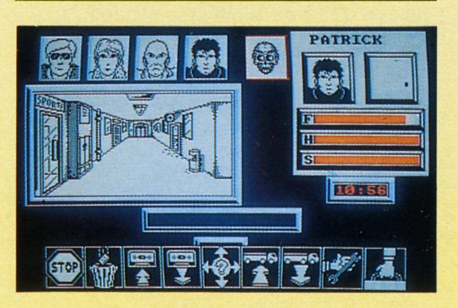


planète à l'aide du joystick. La présence du joystick fait penser qu'il s'agit d'un jeu d'arcade. Il n'en est rien. Gestion des deux vaisseaux (orbital et chercheur) et exploration ponctuée de quelques combats constituent les plaisirs savamment orchestrés d'un jeu que les Commodoriens ne doivent pas manquer.

EN BREF

Cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Commodore 64/128. Édité par Activision. Chez tous les grands diffuseurs.
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs dizaines de minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ZOMBI



La ville est envahie par les morts-vivants ! Le seul moyen d'aller chercher du secours est d'atteindre l'hélicoptère qui est sur le toit de l'hôpital. Mais voilà, il faut traverser la ville, remplie de zombies. Pas évident. Et en plus, il faut trouver de l'essence. Il y en a au supermarché...
Zombi apporte au jeu d'aventure quelque chose de nouveau : une gestion graphique remarquable. Quand vous allez vers la gauche, le dessin « glisse » vers la droite, comme si vous tourniez la tête ! L'effet est saisissant. La gestion du jeu se fait entièrement par icones, déplacées à l'aide des touches ou à la manette de jeu. Seule faiblesse, le combat contre les zombies, qui nécessite de taper sur certaines touches du clavier aussi vite que possible, comme dans *Décathlon* ! Cela finit par être un peu lassant. Le combat est plus rapide avec une manette. Nous vous conseillons donc de ne pratiquer *Zombi* que si vous avez une manette de jeu.
Pour prendre ou actionner les objets, il suffit de déplacer un carré d'un centimètre de côté sur l'écran et d'appuyer sur la touche ou le bouton de la manette.
Nous avions apprécié cette gestion de l'écran dans le jeu policier *L'affaire Vera Cruz.* On trouve ici confirmation de l'agrément qu'elle procure dans les jeux d'aventure. Le positionnement du curseur à l'écran se substitue à la sempiternelle et fastidieuse recherche de synonymes. Inutile de chercher s'il faut « presser », « actionner » ou « pousser » les boutons dans l'ascenseur. Le carré est placé sur le bloc de touches ; celles-ci apparaissent en gros plan ; le curseur est placé sur l'étage choisi et l'on atteint sans autre difficulté. Au total, un jeu réussi.

EN BREF

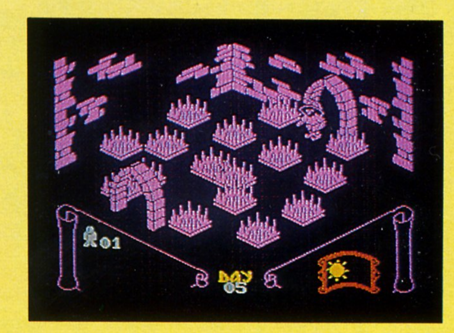
Disquette (180 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Ubi Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (graphique)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KNIGHT LORE

Le thème, simple mais efficace : vous êtes prisonnier du donjon et cherchez à rencontrer son maître, Melkhior, qui joue avec vous... comme le fait un chat avec une souris. Votre personnage est « normal » dans la journée. Mais dès que la lune apparaît en bas de l'écran, il se mute en vampire.
Le graphisme est d'une telle qualité qu'on pense être en présence d'un jeu d'adresse. À l'expérience, il n'en est rien. Les obstacles et animaux peuvent être des aides précieuses... pour vous. *Knight Lore* est vraiment un pur plaisir, et de plus un trésor d'humour. Ce qui ne gâche rien.

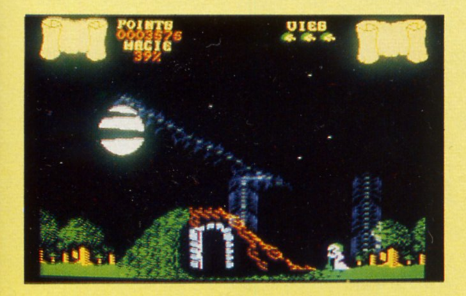
EN BREF

Cassette pour Z X Spectrum. Édité par Ultimate. Chez Interface (165 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶



CAULDRON

Un jeu d'aventure en temps réel. Formule qui est à distinguer de celle du jeu d'adresse... Car si le maniement du joystick est requis pour faire progresser le personnage de la sorcière auquel le joueur doit s'identifier, l'adresse n'est pas nécessaire pour réussir. Le thème du jeu est simple et original : une sorcière doit récupérer les six ingrédients qui participent, dans son chaudron, à la réussite d'une formule magique destinée à mettre fin aux agissements d'une citrouille, tout ce qu'il y a de plus maléfique. Pour récupérer les morceaux de crapauds et autres horreurs qui entrent dans la composition du breuvage, la sorcière doit sortir de sa maison, puis s'envoler sur son fidèle balai.
Elle vole, certes, mais épuise les points de magie qui la sustentent. Aussi, il faudra « faire le plein » d'énergie aussi souvent que possible. Le territoire est immense. Pour faire le tour de cet univers vu de profil, il faut parcourir une quarantaine de tableaux. Au passage, en évitant le contact des fantômes, pour ne pas perdre d'énergie, on trouve des clefs qui ouvrent les portes des sanctuaires où sont cachés les éléments de la potion magique. À l'intérieur, de nouveaux pièges jonchent son chemin. Toujours au joystick, il faudra faire progresser votre personnage de point en point en évitant les monstres qui lui barrent la route. Chaque sorcière dispose de neuf « vies », ce qui autorise de nombreuses erreurs.
Cauldron est magnifiquement réalisé. Il procure un véritable ravissement pour les yeux. Nous avons pris un réel plaisir à le pratiquer, à l'image d'un jeu d'aventure.



EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464. Édité par Guillemot International (100 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 5 à 30 minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (graphisme et thème)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ET AUSSI...

SWEEVO'S WORLD. Arcade-aventure en perspective. Votre mission la plus difficile sera de découvrir le but du jeu ! Joliment réalisé. Cassette pour Amstrad. Edité par Gargoyle games. Prix zone B.

MOLECULE MAN. Arcade-aventure en perspective où vous devez rassembler les éléments permettant d'activer un téléporteur. Le jeu est paramétrable. *Cassette pour Amstrad. Edité par Mastertronic.* Prix zone A.

NEXUS. Arcade-aventure à thème policier. Votre mission est d'infiltrer un gang pour y délivrer un ami journaliste et rendre publiques les informations recueillies. *Disquette pour Amstrad.* Distribué par US Gold. Prix zone B.

BATTLECARS. Jeu d'aventures adapté d'une nouvelle de SF américaine. En 2080, les jeunes se battent à coup de « vieilles » voitures... de la fin de XXᵉ siècle. Edité par Games Workshop. *Cassette pour ZX Spectrum.* Prix zone B.

3 D MUNCH. Reprise du célèbre « Pac-Man », mais le joueur est placé à l'intérieur du labyrinthe ! Edité par Loriciels. *Cassette pour Oric-Atmos.* Prix zone B.

IMPOSSIBLE MISSION. Arcade-aventure à ne pas confondre avec l'ancestral « mission impossible ». Vous devez détruire l'ordinateur central. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Epyx. Prix zone B.

DROME. Votre objectif dans cette arcade-aventure est de détruire l'ordinateur central d'un vaisseau (merci 2001 !). Labyrinthe. *Cassette pour MSX.* Edité par Aackosoft. Prix zone B.

OPERATION CYBORG. Vous pilotez un robot chargé de nettoyer les égouts d'une grande ville. Attention, sous les ordures grouillent des bêtes de toute sorte. Edité par Ere Informatique-Radarsoft. *Cassette pour Commodore 64.* Prix zone B.

5ᵉ AXE. Arcade-aventure sur le thème du coup d'arrêt porté à l'hégémonie des cyborgs sur Terre. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone C.

A VIEW TO A KILL. Arcade-aventure adaptée du dernier James Bond. Poursuite dans Paris et final dans les mines. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Prix zone A et C.

LE TEMPLE DE QUAULHI. Allez retrouver votre oncle disparu en cherchant une statuette mystérieuse au fin fond de l'Amazonie. Très classique mais raffiné dans sa réalisation. *Cassette pour Thomson MO5, MO6, TO7-70. Disquette pour TO9.* Edité par Loriciels. Prix zone B et D.



JEUX DE ROLE

Dès qu'un jeu d'aventure s'agrémente de la présence d'un personnage, il devient un jeu de rôle. Ce personnage est défini par des caractéristiques précises, la plupart du temps choisies par le joueur. Force, agilité, dextérité, capacité à utiliser la magie, comptent parmi les plus courantes. Le thème médiéval fantastique trouve là sa meilleure expression, comme dans « l'ancêtre » Wizardry, Ultima II, III, IV qui continuent inlassablement de passionner des générations de joueurs sur des thèmes voisins. « Bard's Tale » et « Moebius » méritent également de figurer dans notre sélection. Mais les jeux de rôle, mettent aussi en scène des personnages très contemporains ! Dans l'une des plus fabuleuses simulations, « Wilderness », le joueur est jeté dans une nature hostile et doit survivre à un accident d'avion.

THE BARD'S TALE



Voici le plus complet des jeux de rôle sur micro-ordinateur. *The Bard's Tale* est un véritable modèle de réalisation ; il atteint, au-delà de toute espérance, la qualité des jeux de rôle « sur table ». Il aurait pu être réalisé sur n'importe quel micro disposant de 64 K-octets de mémoire vive et d'un lecteur de disquettes. Il faut que ce soit encore sur ce bon vieil *Apple II* et qu'il nous vienne des États-Unis... Cela conne à réfléchir. Le jeu tourne sur les modèles II+, IIe, IIc, disposant d'au moins 64 Ko. Il a été réalisé par la société américaine Electronic Arts*.

Comme dans tous les jeux de rôle, vous avez une mission à accomplir. Ici, vous devrez retrouver Mangar le magicien, pour le contraindre à faire de la ville de Skara Brae — la ville qu'il contrôle — une oasis de paix. La ville est infestée de personnages peu recommandables que vous ne manquerez pas de rencontrer ! Il faudra compter de un à trois mois pour réussir votre mission ; les fanas sans doute moins.

Objectifs intermédiaires : explorer la ville de fond en comble (sans quoi il y a peu de chance de parvenir au but) et, au moins, faire survivre les personnages à qui vous prêtez vie !

Grande surprise, les personnages créés dans les jeux *Wizardry* et *Ultima* peuvent reprendre du service. Les disquettes de *Bard's Tale* recèlent un « logiciel de transfert » ! C'est à de telles pratiques que l'on reconnaît chez un éditeur la réelle passion pour le jeu et un habile sens commercial...

L'usage de l'expérience acquise antérieurement par un personnage est donc respectée. Cette dimension, à elle seule, a de quoi convaincre les « initiés » de la qualité de *Bard's Tale.* Quand on apprend que ce scénario serait le premier d'une série rangée sous le nom générique que *Tales of Unknown*, on est définitivement accroché à ce jeu.

La création des six personnages, qui constituent une équipe complète, se déroule dans le cadre d'une taverne. Comme si vous recrutiez des aventuriers de passage.

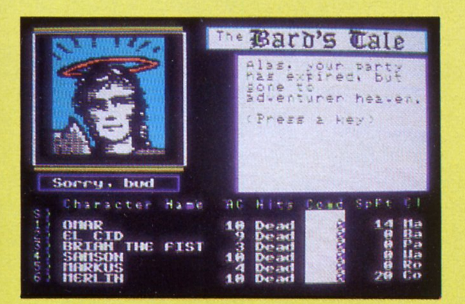
Bard's Tale propose un thème médiéval-fantastique, calqué sur *Donjons & Dragons.* Il est donc tout « naturel » d'y retrouver toutes ces créatures propres à cet univers.

Le barde est le personnage le plus original du jeu. L'auteur est-il lecteur d'*Astérix* ? C'est à croire ! Le barde peut combattre « normalement », les armes à la main, mais il peut aussi, et c'est sa vraie fonction, lancer des sortilèges musicaux. Il combattra à la harpe, à la flûte ou au luth !

Entrent en piste, les magiciens. De quatre types différents (en anglais : *conjurer, magician, sorcerer* et *wizard*). Des termes voisins mais différents qui, en tenant compte des fonctions qu'ils occupent, peuvent se franciser de la manière suivante : ensorceleur, enchanteur, magicien, sorcier.

Jamais un jeu de rôle micro n'a offert une telle panoplie de magiciens. De plus, vos personnages seront dotés de points dans les cinq caractéristiques suivantes : force, intelligence, constitution, dextérité et chance... On est là, très proche de la « définition » du personnage de

D&D.
Quand vous sortez de la taverne, vous voici dans la rue. Tout le jeu se déroulera dans la ville de Skara Brae, avec ses rues et ses maisons et... ses immenses souterrains ! À l'aide des touches J et L, vous pivotez respectivement vers la gauche ou vers la droite. Avec la touche I, vous avancez. La partie gauche de l'écran affiche instantanément la portion de rue ou la façade qui est devant vous. Si vous êtes devant une porte, la touche K permet de l'ouvrir d'un coup de pied et d'entrer. Les touches sont particulièrement bien choisies et « tombent » naturellement sous les doigts. Ce qui facilite le jeu.
En remontant Rakhir Street vers le nord (en suivant le plan), vous trouverez sans trop de peine, le forgeron. Il vous vendra le matériel nécessaire à la poursuite de l'aventure : épées, masses d'armes, différentes armures et boucliers. Le menu est copieux. Attention, transporter ne veut pas dire porter ! Il faudra faire appel à la touche E pour « équiper » un personnage, c'est-à-dire lui faire utiliser un des objets qu'il transporte. Il était temps !



Non loin de l'auberge de Trumpet Street, en allant vers le sud, une bande de trolls barre la rue. (F)ight ou (R)un ? Combattre ou fuir, telle est la question. F ! Le programme gère le combat « round » après « round », c'est-à-dire par tranche de temps nécessaire à l'accomplissement d'une action (porter un coup, lancer un sort, se défendre avec son bouclier, etc.). Pour chacun des personnages il vous demandera l'action choisie, généralement attaquer ou défendre.
À vous de jouer ! Et n'oubliez pas que vous pouvez échanger des informations sur notre serveur télématique JESSIE dans la rubrique « Help aventure » (code HA).

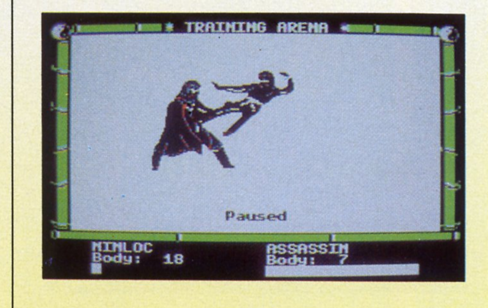
EN BREF

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

MŒBIUS



La villageoise est derrière le rideau de bambou. Peut-être a-t-elle de quoi manger. Ou un renseignement. Touche M pour aller plein est. « C'est impossible ». En effet, les bambous s'y opposent. E pour « s'équiper ». L'écran indique qu'on a une épée, pardon... le katana (sabre samouraï) en main. S pour « tailler dans les branchages ». M, on avance. La femme s'enfuit, elle a vu le sabre. Normal. Il faut encore tailler des bambous pour se frayer un chemin vers elle. Le sabre donne des signes de faiblesse. Il suffit de l'affûter ! U pour utiliser un objet, W pour se servir de la pierre à affûter.
La nuit tombe. Sur le plan, la portion visible du paysage se réduit au personnage. Les touches de 1 à 9 permettent de moduler l'écoulement du temps. Sauvons le personnage, touche Q, au cas où un tigre aurait l'idée d'en faire son repas nocturne.

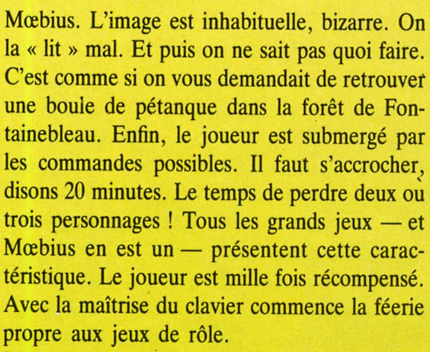


L'aventure a commencé bien avant. Par l'initiation ! En ouvrant la boîte de *Mœbius*, on découvre deux disquettes pour *Apple* II+ 64 Ko, IIe ou IIc, un fascicule de règles (24 pages en anglais), un feuillet cartonné rappelant les codes des touches (37 touches participent au jeu !) et un foulard de « disciple de Mœbius ».
Le thème est simple et bien construit : le Maître Zen Mœbius a été trahi par Kaimen son disciple (l'ange déchu !) ; celui-ci lui a volé un puissant objet symbolique, la « sphère de l'harmonie céleste ». Les mois qui suivent ne sont bien sûr que ruines et deuils pour le royaume de Kantun, où se déroule l'action. Kaimen a caché la sphère et s'est entouré de gardes et d'assassins (ninjas). Votre mission est de retrouver la sphère, l'orbe de « l'harmonie céleste ». Le mélange de taoïsme (chinois) et d'esprit guerrier (à la japonaise), le tout revu à la sauce américaine, n'est pas un sommet de la reconstitution historique, mais on s'y fait très vite.
Première opération, créez votre personnage. Après lui avoir donné un nom, il faut le doter





de caractéristiques. Ici, pas de lancer de dés ! C'est la réintroduction de l'adresse et de l'astuce. Trois phases président à son initiation : le combat à mains nues (karaté), le combat à l'épée et le contrôle de la « force psychique ».
Les deux types de combat se déroulent au choix, contre des gardes (toujours armés d'une épée) ou des assassins (mains nues). À l'aide des touches du clavier, le joueur contrôle les coups et les déplacements de son personnage.
On retrouve son personnage près du temple de



Mœbius. L'image est inhabituelle, bizarre. On la « lit » mal. Et puis on ne sait pas quoi faire. C'est comme si on vous demandait de retrouver une boule de pétanque dans la forêt de Fontainebleau. Enfin, le joueur est submergé par les commandes possibles. Il faut s'accrocher, disons 20 minutes. Le temps de perdre deux ou trois personnages ! Tous les grands jeux — et Mœbius en est un — présentent cette caractéristique. Le joueur est mille fois récompensé. Avec la maîtrise du clavier commence la féerie propre aux jeux de rôle.
L'équipe qui a réalisé la série des *Ultima* et aujourd'hui de *Mœbius*, l'un des meilleurs jeux de rôle récents, sait ce qui fait palpiter le joueur. On est pris et c'est génial ! Les huit touches qui entourent le L permettent le déplacement dans toutes les directions. Le L (pour *listen*) simule l'écoute. Le « est-ce qu'on entend quelque chose » cher aux amateurs de jeux de rôle est respecté. Mœbius est décidément un paradis pour les amateurs de jeux de rôle sur disquette.

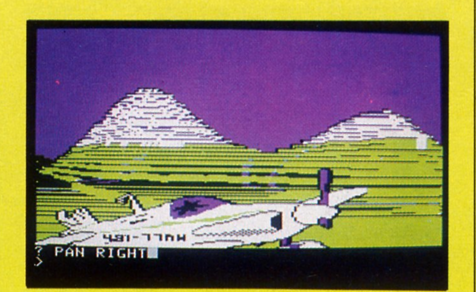
EN BREF

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

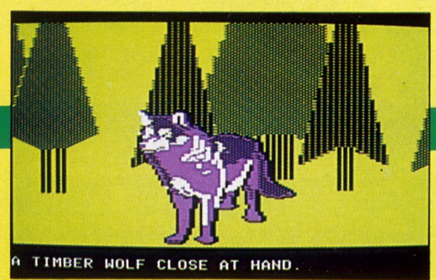
WILDERNESS



Une simple disquette double face pour *Apple II, II+, IIe* ou *IIc* et un manuel de 113 pages en anglais (*). Sous cette apparence banale se cache un des plus géniaux jeux de simulation et de rôle qu'il nous ait été donné de tester. Il est vrai qu'il représente plusieurs années de travail et la mobilisation de nombreuses équipes de spécialistes tant dans le domaine de l'informatique que dans celui de la survie en milieu hostile !
Un programme spécial, appelé *Pangraphics*, permet de réaliser ce que nous attendions depuis longtemps : regarder tout autour de soi en un point quelconque d'un immense terrain. *Wilderness* est en effet un jeu de simulation de la survie dans la nature.
Voici la situation : votre avion vient de s'écraser en pleine Sierra Nevada. Vous êtes sain et sauf



mais loin de tout lieu habité. Comme vous n'avez pas eu le temps de lancer un message de détresse, il est inutile d'attendre des secours. Votre seule chance de vous en tirer est d'atteindre un refuge de gardes forestiers. Son emplacement est clairement indiqué sur votre carte d'état-major. Vous avez tout ce qu'il faut pour survivre quelque temps. La seule chose qui vous manque est de savoir... où vous êtes !
La féerie commence avec l'ordre PAN (pour « panoramique ») tapé au clavier. Il fait défiler sur 360° tout le paysage qui vous entoure. Enfin un jeu d'aventure où l'on peut regarder tout autour de soi !
Avec l'ordre TOPO ou simplement T, la carte d'état-major apparaît. Elle représente le terrain où se déroule l'aventure. Une zone de 90 × 67 miles ! Plus qu'il n'en faut pour se perdre. Il est possible d'agrandir chaque partie de la carte pour voir apparaître de manière précise toutes les courbes de niveaux. Au hasard de l'observation, on découvre un carré blanc. C'est la cabane des gardes forestiers.
En tapant STATUS, l'écran affiche tous les paramètres de la situation : jour, heure, température, état du ciel, et même vitesse du vent, signes de changement de temps, et altitude, et aussi de votre état physique, santé, énergie, degrés de soif et de faim, blessures, maladies, et vos réserves en eau et en nourriture. Contrairement à beaucoup d'aventures, ici, tout vous est indiqué ! Quant au matériel récupéré dans la carlingue de l'avion, il vous donne de quoi ouvrir une épicerie-quincaillerie.
Nous sommes le 6 mai et il est huit heures du matin. Un voyage proprement hallucinant commence. Plus de cent kilomètres de marche en région vallonnée où tout est pris en compte, heure après heure, kilomètre après kilomètre, jusqu'à la déshydratation par sudation en fonction du relief, de la température, de l'altitude, etc. !
Avec l'ordre WALK *(marcher)*, le programme demande combien d'heures on désire marcher dans cette direction. Par exemple, deux. Le lecteur de disquettes se remet en route et étudie



tous les points parcourus et les événements susceptibles de survenir. Au moindre événement, le programme s'arrête, affiche l'image vue du point où vous êtes parvenu dans la direction choisie. Il indique, par exemple, « *au bout de 36 minutes, vous arrivez au bord d'une rivière* ». Un panoramique permet de découvrir que le paysage a changé, exactement comme si vous aviez marché 36 minutes dans la direction choisie. De nombreux changements de direction sont imposés par le relief. Le cap est difficile à respecter. Il se met à pleuvoir. Il est temps d'établir le camp pour la nuit. Une succession d'ordres du type VERBE + NOM permet de mener à bien cette opération.
Ce qui est fou dans *Wilderness*, c'est qu'il est possible en suivant une procédure analogue de poser des pièges, de pêcher, de construire un arc, un radeau de fortune, de se faire cuire des œufs ou des patates, de goûter des champignons, de les manger crus ou cuits, de mettre des tablettes d'iode dans de l'eau de rivière pour la rendre potable, de nettoyer des éraflures, de placer une attelle sur un membre brisé, etc.

Sans en avoir le mécanisme classique, *Wilderness* est sans doute le plus prodigieux jeu de rôle. Sans la moindre hésitation, le plus « grand » à thème contemporain...

EN BREF

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

(*) Réalisé par Titan Computer Product (Electri Transit, 501 Martin Street, suite 116, Thousand Oaks, Californie 91 360), distribué aux États-Unis par Electronic Arts. Vu en France chez Sivéa à 775 F.

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



Glénat

Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.

WIZARDRY



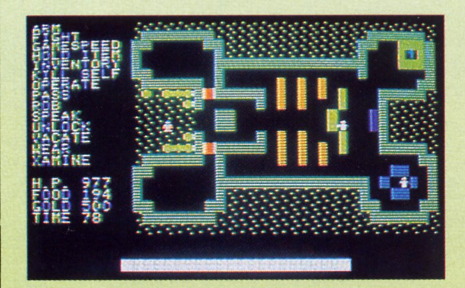
Wizardry peut, à juste titre, être considéré comme l'un des meilleurs programmes conçus à ce jour pour micro-ordinateur. Wizardry est actuellement un des programmes de jeu les plus vendus aux États-Unis et les auteurs reçoivent des coups de fil en pleine nuit, des S.O.S. de joueurs en perdition. Des clubs Wizardry sont en cours de création, aux États-Unis comme en Europe. Pour tenter l'aventure dans cet univers de sorcellerie, il est nécessaire de disposer d'un micro-ordinateur Apple II 48 K, d'un lecteur de disquette, le « drive », d'un simple écran de télé et bien sûr de la précieuse disquette.
A l'image de Donjons & Dragons, Wizardry vous propose de définir des personnages, de les armer, puis des les envoyer à la conquête d'un univers inconnu et farouchement hostile duquel ils tenteront d'arracher secrets et richesses.
Le point de départ est une ville. En appuyant sur différentes touches du clavier de l'ordinateur on peut tour à tour se rendre chez le marchand d'armes (Boltac,) l'hôtel, à l'auberge et même au cimetière. Au début du jeu, il est nécessaire de se rendre à la périphérie de la ville, là où l'on crée les personnages. Il est possible d'utiliser en même temps six personnages : que l'on peut incarner seul ou répartir entre autant de joueurs. Chaque joueur tape le nom qu'il donne à son personnage. Le programme recherche ce nom parmi les vingt noms qu'il est capable d'accueillir dans son fichier. S'il ne le trouve pas, il vous demande de le créer. Le programme effectue un tirage aléatoire, attribuant un certain nombre de points, généralement compris entre 5 et 15, à six caractéristiques qui, dans un premier temps vont définir votre personnage : force, intelligence, piété, vitalité, agilité et chance. Une réserve de points non attribués vous permet de renforcer les caractéristiques de votre choix. Ajouter des points en force permet de faire du personnage, un guerrier ; en intelligence, un magicien ; en piété, un prêtre ; en agilité, un voleur...
Votre personnage pourra être un simple mortel — un « humain » — c'est-à-dire un personnage nanti de pouvoirs très moyens. Mais, vous pourrez faire en sorte qu'il en soit autrement : par exemple, en choisissant d'être un elfe, un nain, un hobbit ou un gnome. Le choix vous est également réservé quant à la couleur de votre âme : être un personnage ni bon, ni mauvais ; franchement bon ou terriblement mauvais. En outre, le programme attribue un âge à votre personnage. Chaque héros dispose en outre d'une petite somme d'argent. Le moment est venu de se rendre chez Boltac, le marchand, et d'habiller complètement chacun d'eux.
On tape sur la touche B pour aller chez Boltac puis chacun demande à consulter le tarif. C'est cher ! Chaque personnage ressortira avec le strict minimum. La cote de maille est inabordable et le guerrier devra se contenter d'une armure en cuir, d'une épée et d'un bouclier. Les personnages nantis de pouvoirs magiques, magiciens et prêtres, devront eux aussi abandonner l'idée de partir à l'aventure avec les produits « haut de gamme » qui font des miracles. Ce sont réellement six pauvres personnages qui partent maintenant à l'aventure.
Cette fois le jeu commence vraiment : on pénètre dans le labyrinthe. L'écran change d'aspect. Le coin supérieur gauche donne l'exacte représentation de ce que voient les personnages. Le reste de l'écran est divisé en plusieurs secteurs : rappel des touches à utiliser pour faire avancer, tourner à droite ou à gauche le groupe d'aventuriers. La partie médiane de l'écran est réservée à l'annonce des événements et le bas de l'écran est consacré aux caractéristiques des personnages et notamment leurs « points de vie », le potentiel vital qui s'amenuise avec la fatigue, les blessures dues aux combats et qui, s'il tombe à zéro, marque la mort du personnage. En appuyant sur la touche F (pour Forward) on va de l'avant. Les parois des couloirs défilent. Papier quadrillé, gomme et crayon sont rapidement les bienvenus tant le dédale est tortueux. Virage à droite, à gauche, une porte apparaît : à l'aide d'une touche on peut tenter d'ouvrir la porte. Derrière celle-ci s'ouvre un nouveau couloir, apparaît un coffre où — on s'y attendait — « se cachent » quelques)-uns des centaines de monstres qui hantent les lieux. Classique ? A ce moment du jeu, on peut avoir l'impression que la suite du jeu sera la répétition de séquences déplacement-combat-déplacement-combat, etc. Si ce n'était que cela, il faudrait déjà « gérer » avec soin ses personnages, leur faire utiliser les bonnes armes ou les meilleurs sorts au moment opportun, fuir ou attaquer à bon escient ; mais Wizardry propose bien davantage.
Les dédales tout d'abord. L'univers de couloirs, de portes (dérobées ou non), d'escaliers et de corridors, est apte à satisfaire le plus désabusé des amateurs de labyrinthe qui déjà connait tous les trucs pour s'en sortir (voir J&S nº 13). Le labyrinthe de Wizardry ne comporte pas moins de dix étages ! Et pourtant, les personnages doivent ressoritr du labyrinthe pour survivre à leur aventure d'un moment, qu'ils aient découvert ou non l'ultime recoin du dédale où se cache le trésor.
Imaginons, qu'au terme d'une demi-heure d'exploration, vous soyez parvenu à découvrir quelques menus trésors à la suite de combats. Vous avez bien sûr perdu des « points de vie » et sentez qu'un nouvel engagement pourrait vous être fatal. Vous parvenez, non sans peine, à ressortir. A ce moment, vous devez aller vous reposer : au cours de ce laps de temps, l'expérience acquise dans le labyrinthe augmente, vos points de vie reviennent à la normale, mais en contrepartie, vous vieillissez !
Or, à partir de cinquante ans vos forces déclinent. Peut-être vous faudra-t-il épuiser une génération de personnages pour prétendre connaître l'univers de Wizardry. Pour finir, ils auront une grande expérience, mais seront trop âgés pour mener à bien une aussi dangereuse aventure.
Cela dit, bien des personnages ne ressortiront pas aussi facilement du labyrinthe qu'il est permis de le penser : certains seront statufiés, empoisonnés ou tués lors de l'ouverture d'un trésor piégé.
Quelques expéditions n'ont d'ailleurs d'autres buts que d'aller rechercher dans le labyrinthe des personnages « morts ». Ils en seront extraits puis, après avoir marchandé avec un prêtre (hors de prix !) vous pourrez faire une tentative de résurrection. L'un des problèmes est que l'équipe chargée de secourir les victimes n'est pas forcément à la hauteur de sa tâche, surtout si elle vient de se constituer et n'a aucune expérience. D'où l'idée du club Wizardry.
Il est possible de sauvegarder sur une disquette normale toutes les caractéristiques des personnages qui vivent dans le programme de jeu. Dès lors, pour sauver vos personnages, prisonniers de l'abominable dédale, vous demandez à l'un de vos amis de vous prêter un « double » de ses personnages les plus expérimentés. Si, à l'occasion, vous augmentez le total des points d'expérience de ceux-ci, c'est tant mieux. Sinon...
L'expérience est calculée en points par le programme, mais est le plus souvent exprimée en terme de « niveau d'expérience ». Au départ, un nouveau personnage est de premier niveau. S'il survit il parviendra au bout de plusieurs semaines de jeux au 13e ou 15e niveau et même davantage.

EN BREF

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

QUESTRON

Les amateurs d'*Ultima II* et *III* ne pourront qu'être ravis de découvrir *Questron*. Le joueur crée son personnage, aux caractéristiques proches de *Donjons & Dragons*, puis le déplace sur un terrain vu en plan. Des symboles simples représentant des villes, des cathédrales et des souterrains sont répartis çà et là sur le terrain de jeu. Il suffit de placer le personnage sur l'une



de ces cases pour faire apparaître le terrain correspondant à l'endroit choisi. Par exemple, la case-ville devient instantanément tout un plateau de jeu où le personnage peut faire des rencontres pour acquérir du matériel ou des pouvoirs nouveaux. Les combats et pièges sont bien sûr au rendez-vous de cette immense aventure. La particularité de *Questron* est d'être praticable avec un « joystick », tant pour les déplacements du personnage que les actions qu'il effectue. Plus rapide à pratiquer qu'*Ultima*, *Questron* réserve des dizaines d'heures de jeu de haute qualité.

EN BREF

Deux disquettes en anglais, pour Apple II+ et IIe. Édité par Strategic Simulations Inc. (USA). Chez Sivéa (745 F).
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

TYRANN

Premier grand jeu de rôle pour Oric-Atmos, *Tyrann* est très proche de *Wizardry* (en français, *Sorcellerie*), l'un des grands jeux de rôle sur micro-ordinateur. Autant dire que les possesseurs d'*Oric* peuvent se réjouir. Le jeu commence par la création de six personnages, contrôlés par un ou plusieurs joueurs. Ils présentent les caractéristiques habituelles : Force, Intelligence, Agilité et Vitalité. Chacun d'eux sera guerrier, voleur, druide ou magicien, selon



les goûts du ou des joueurs. Vient ensuite la phase « d'équipement » au cours de laquelle chacun achète armes et armures. Et enfin, le jeu peut commencer par l'entrée dans un labyrinthe à étages où des kyrielles de monstres affluent. Selon les cas, il faudra judicieusement choisir entre le combat, l'utilisation d'un sort, la parade ou tout bonnement la fuite. Quand les personnages auront atteint en moyenne le onzième niveau d'expérience, le temps sera venu de retourner la cassette pour accéder à l'ultime sous-sol du labyrinthe. Alors seulement vous aurez une chance de découvrir le mystère de *Tyrann*. La sauvegarde du jeu est possible, sur une cassette, au retour de chaque expédition. *Tyrann* est le jeu le plus évolué sur *Oric-Atmos*.

EN BREF

Cassette, avec livret de règles en français, pour Oric 1 et Atmos. Édité par Norsoft, distribué par Innélec. (185 F)
durée : à compter en semaines
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

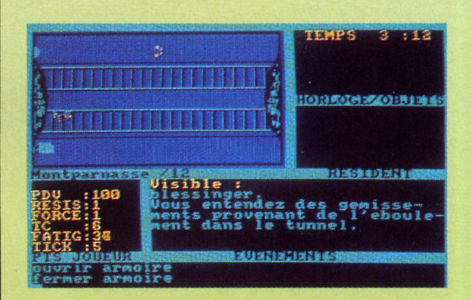
MÉTRO 2018

En l'an 2018, le métro parisien est désaffecté. Cependant de nombreux racontars excitent la curiosité d'un de vos amis étudiant en Histoire, qui compte bien trouver là un bon sujet de thèse. Au bout de 48 heures, tout semble confirmer sa disparition. Vous partez à sa recherche. Un thème simple permet une entrée en piste immédiate.

Première originalité, le graphisme. Chaque station de métro (elles semblent y être toutes !) est vue en plan. De votre personnage, vous ne voyez que les semelles. Ses déplacements sont contrôlés au clavier ou au joystick. Au contact avec un élément significatif du décor, une partie de l'écran indique en mode texte de quoi ou de qui il s'agit. Alors le joueur peut, comme dans les aventures classiques, taper un ordre apprécié par un analyseur syntaxique comprenant 200 verbes et 200 noms. Le libellé des phrases est assez souple pour accepter les formulations phrasées ou télégraphiques.

Il faudra vous frayer un chemin parmi les 116 « pièces » (le plus souvent des stations de métro), utiliser à bon escient 69 objets et prendre contact avec 24 personnages de rencontre. Comme souvent, certains de ceux-ci sont hostiles et d'autres, amicaux. Mais il y a plus original, certains peuvent aider le joueur sans faire valoir leur action protectrice, alors que d'autres apparemment amicaux se comporteront en traîtres. Le flair est requis.

Cette aventure présente de nombreuses caractéristiques inhérentes au jeu de rôle. Les combats (avec armes ou mains nues) tiennent compte de la résistance des protagonistes et de leur force. N'oubliez surtout pas que votre personnage se fatigue. La ruse est souvent préférable à la force. Malgré notre habitude des jeux de rôle et d'aventure nous n'avons pas



retrouvé l'étudiant perdu... Ce n'est pas faute d'avoir arpenté les couloirs du métro. Original, pour fanas de jeux d'aventure.

EN BREF

Disquette et cassette par Amstrad CPC 6128. Édité par Initiel (190 F cassette, 220 F disquette).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée du jeu : plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ULTIMA IV

Dans la quatrième version de ce grand jeu de rôle, il s'agit de découvrir un univers réellement immense en faisant parcourir à un personnage une carte qui fourmille de symboles représentant villes, souterrains, et bien sûr, donjons et monstres.

Une fois placé sur le symbole représentant une ville, il suffit de taper E pour y entrer. Alors, il est possible de s'y promener, d'y faire des achats, des rencontres, etc. Ultima est un univers-gigogne. Et *Ultima IV* n'est pas une version améliorée de *Ultima III*. C'est un autre jeu. Ici, le joueur ne crée pas une équipe d'aventuriers, mais un seul personnage. Pourtant, ce n'est pas en solitaire que le jeu se déroulera. Il est en effet impossible de progresser dans le jeu sans recruter des personnages de rencontre. Une



excellente idée, qui nécessite de gérer avec soin un grand nombre de paramètres.
Plus vous avez de compagnons de route et plus il faudra trouver de nourriture, par exemple. Point de rencontre sans dialogue. Vous pouvez examiner vos interlocuteurs, les questionner sur leur nom, leur travail, leur santé. Le scénario est à la taille de l'univers qu'il propose. Il faudra recueillir çà et là des informations. Par exemple, rencontrer un herboriste pour apprendre les secrets des plantes magiques qui serviront peu après dans la partie.
Il y a toujours ces tavernes où l'on peut boire, ces hôtels où l'on peut dormir et ces bateaux qui conduisent d'un continent à l'autre. L'effet de surprise est évidemment moins grand qu'au moment de la première rencontre avec Ultima, mais les passionnés apprécieront... (en anglais).

EN BREF

Deux disquettes double face pour Apple IIe et IIc. Édité par Origin Systems Inc. (USA) (975 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

TROLL

À la fois un jeu de rôle avec un scénario *Le château du Prince félon* et un générateur de scénarios. Jouer ou créer ses propres aventures sont donc les deux versants du programme. Votre personnage est défini par trois caractéristiques : agilité, force et chance. L'agilité détermine l'aptitude au combat. La force rassemble la résistance physique et les « points de vie » du personnage. La chance diminue à mesure qu'on y fait appel (c'est le joker dans une mauvaise situation). Le personnage peut emporter douze objets, pas un de plus.
L'écran est divisé en cinq zones distinctes : description des lieux et rencontres, liste des objets visibles, liste des issues visibles, zone graphique et zone de communication recevant les ordres du joueur. Le dialogue avec la machine est semblable aux plus classiques des jeux d'aventure : N, S, E, O pour se déplacer et la frappe d'un verbe suivi d'un nom pour agir. Il y a 16 verbes d'action (poser, lancer, ouvrir, etc.), sans oublier « caresser » qui fait son apparition dans les jeux de rôle.

Le générateur de scénarios, bien documenté, permet, outre la création de l'aventure, d'afficher des images représentant les lieux. Un catalogue de personnages de rencontre et de monstres évite d'avoir à les dessiner soi-même. Un produit indispensable pour les amateurs de jeux de rôle qui possèdent un QL.

EN BREF

Micro-bande pour Sinclair QL. Prix n.c. Édité par Pyramide.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour le scénario ; indéfinie pour la création de « modules » de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

EAMON « SEMI-GRAPHIQUE »

Véritable standard du jeu de rôle en mode texte, Eamon connaît de nouveaux développements. En effet, Réseau Planétaire assure la distribution de dix-huit nouvelles disquettes comprenant chacune deux aventures (une par face de disquette) où le joueur peut faire entrer son personnage. Eamon « semi-graphique » est une version de complément de la disquette « maître », qui permet la création du personnage sur une page graphique.
Le joueur déplace un personnage (type « Ultima ») jusqu'à la « réception », où il indique son nom. Le programme consulte son fichier de personnages pour savoir s'il existe ou non. S'il n'existe pas encore, le joueur le crée, puis le déplace de « boutique » en boutique. Il peut y acheter armes, armures et sortilèges, et même acquérir ses premiers points d'expérience en apprenant à les manier. Mais ce n'est pas gratuit ! Le personnage ne peut acheter et apprendre à utiliser un sort que contre son or. Une fois à sec, il sortira de la pièce pour entrer



dans l'aventure de son choix. Celle-ci, en mode texte (en anglais).
Les jeux Eamon étant en Basic, on peut s'étonner que personne n'ait encore introduit des pages graphiques dans les différentes aventures pour en accroître le réalisme. Le distributeur français attend les propositions d'amateurs éclairés qui auraient entrepris ce travail de longue haleine. À vous de suivre...

EN BREF

Disquette pour Apple II+; IIe, IIc. Édité par Réseau planétaire (60 F + 15 F frais d'envoi).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 15 minutes pour créer le personnage
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

GRAAL. Jeu de rôle qui vous fait partir à la quête du Graal après une longue période d'initiation. Edité par Free Game Blot. Prix zone C.

DON JUANS & DRAGUEURS. Le jeu que nous avons publié dans J & S n° 22 est maintenant disponible sur micro. Gagnez des points de séduction, de bronzage de look et de fraîcheur pour réussir vos... conquêtes. Et attention aux moniteurs ! *Cassette pour Oric-Atmos et ZX Spectrum*. Edité par Ere Informatique. Collection Jeux & Stratégie. Prix zone C.

ARCADE-ROLE

Les jeux d'arcade-rôle sont une sous-famille des jeux de rôle, dans laquelle le joueur n'a plus à découvrir les options soumises à un analyseur de syntaxe ; son rôle se limite au choix d'une option parmi d'autres.
Dans certains cas et notamment les arcade-rôle à thème sportif, le joueur sera même amené à participer à un jeu de pure adresse. Les jeux portant sur les sports de combat sont les plus nombreux. Les jeux de rôle, vus sous cet angle, sont moins complexes, mais perdent une de leur dimension : l'observation, l'approche attentive d'un environnement nouveau et la « gestion » des précautions. Ce dernier aspect, variant considérablement selon les joueurs, est littéralement gommé dans l'arcade-rôle.

ROGUE



Ce jeu d'aventure pour *Atari 520 ST* possède la qualité graphique et la rapidité des jeux de café. L'*Atari 520 ST* est décidément le plus impressionnant des micro-ordinateurs du moment. Vous contrôlez un petit personnage dans le dédale des pièces d'un immense château. La partie droite de l'écran est réservée aux objets collectés. Votre but est de découvrir l'« amulette de Yendor ». Comme dans la réalité, vous découvrez les lieux à mesure que vous avancez. Seuls les chemins parcourus sont affichés à l'écran. Vous découvrez des armes, des trésors, des monstres, des escaliers. Vous pouvez activer la fonction « recherche » pour déceler d'éventuels passages ou escaliers secrets. Toutes les options « classiques » s'offrent à vous : prise ou pose d'objets, nourriture, pause, changement d'arme, etc. L'ensemble, quoique réalisé avec perfection, peut être joué à une telle vitesse que le charme des « Donjons & Dragons » en accéléré (alors que rien n'y oblige) s'impose peu à peu. *Rogue* donne l'impression d'une compilation de tout ce qui a été vu précédemment dans le genre. Tout se passe comme si la légèreté même de la gestion mettait à nu la faiblesse du scénario. Cela dit, beaucoup d'éditeurs aimeraient pouvoir présenter des jeux comme *Rogue* ! Et le joueur, pour peu qu'il préfère l'exploration rapide au franchissement d'obstacles complexes y trouvera son compte et prendra beaucoup de plaisir à pratiquer *Rogue*.

EN BREF

Disquette pour Atari 520 ST. Édité par Epyx (règle et jeu en anglais). Chez Micro-Vidéo (440 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

KHRONOS

En solitaire, le héros-joueur aura comme but d'atteindre l'éternité en quatre semaines ! Pour cela, il doit survivre et collecter les objets nécessaires à sa quête dans les 250 salles (vues en plan) d'un château rempli de maléfices. Un thème

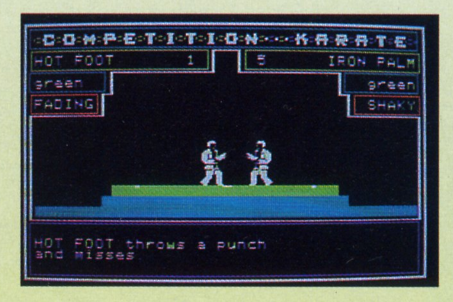


classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.
Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !
La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

COMPÉTITION KARATÉ



Compétition karaté fait appel à l'adresse du joueur dans la pratique du karaté, mais lui demande également de créer son personnage de l'entraîner et de gérer ses progrès. À l'image des personnages de jeux de rôle. Il aura des points en force, agilité, rapidité, résistance, perception et courage. Il ne sera pas informel, mais disposera d'un corps, de bras, de jambes, et de points correspondant à chacune de ces parties. Ses adversaires, guidés par l'ordinateur ne sont pas anonymes. Ce sont, eux aussi, des personnages dotés de caractéristiques bien précises.

Le cocktail adresse-rôle est étrange, mais prenant (en anglais).

EN BREF

Disquette pour Apple IIe et IIc. Édité par Réseau Planétaire (460 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 20 à 30 minutes par partie. Plusieurs semaines ou mois par personnage.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

ROCK'N WRESTLE. Simulation de lutte en 3D à pratiquer à la manette. Drôle et bien fait. *Cassette pour Commodore 64.* Edité par Melbourne House, distribué par Innelec (règle en français). Prix zone B.

CHAMPIONSHIP BOXING. Combat de boxe où la définition des caractéristiques du boxeur a une grande importance. *Disquette pour Apple IIe, IIc.* Edité par Sierre (E-U) en anglais. Prix zone E.

SIMULATIONS

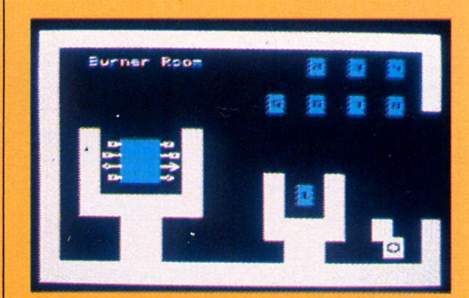
La capacité de traiter un grand nombre de variables est le propre de ce calculateur rapide qu'est l'ordinateur. Il est logique qu'il devienne, dans le monde des jeux comme ailleurs, un outil de simulation. Les simulations portent le plus souvent sur des véhicules complexes. C'est notamment le cas de simulateurs de vol. Après Flight Simulator, véritable idole des amateurs de simulateurs de vol, les éditeurs se sont tournés vers la guerre sous-marine. Le jeu Gato, modèle du genre, trouve un concurrent sérieux face à Silent Service, dernier en date des grands simulateurs. Enfin, Robot Odyssey contraint le joueur à bricoler des robots. Un jeu étonnant.

ROBOT ODYSSEY 1

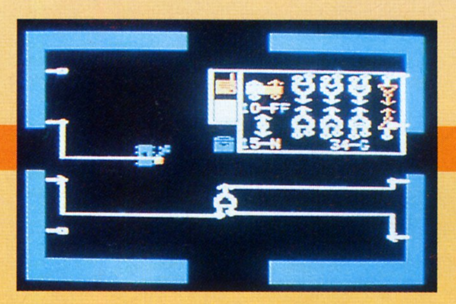




Le plus fabuleux des programmes pour *Apple (II, II+, IIe, IIc)* depuis plusieurs années ! Tel est, sans le moindre doute, ce que l'on peut affirmer sur le jeu réalisé par la société The Learning Company (en anglais).
L'entrée en matière donne l'illusion d'un jeu simpliste. Un petit bonhomme se lève, s'étire, et au moment même où il pose le pied par terre le sol se dérobe. Le voilà qui dégringole dans une sorte de cheminée qui le conduit dans les sous-sols de la ville, là où ne vivent que des robots. Il n'a qu'une hâte : remonter à l'air libre. C'est aussi votre but en tant que joueur.
Il ne serait pas difficile de parcourir les cinq étages du dédale si les robots laissaient les humains aller et venir comme bon leur semble. Tel n'est pas le cas. Dès qu'un robot vous « sent », il prend le petit personnage qui vous représente à l'écran dans sa pince et le remet sans ménagement à l'endroit d'où il vient, généralement à l'entrée de la pièce. Vous n'avez pas la moindre chance de sortir à pied.
Vous découvrez sans peine que trois robots sont à votre disposition, tout comme on trouve des manteaux dans un vestiaire ! À l'aide des touches I, J, K et M du clavier de l'*Apple*, vous déplacez la silhouette qui vous représente vers le premier d'entre eux. Dès que les formes se superposent, vous voyez apparaître, plein écran, l'intérieur du robot. Il dispose de quatre moteurs, dirigeant chacun leur tuyère dans une direction différente (haut, bas, droite et gauche), de quatre détecteurs de choc (bumpers), d'une antenne qui peut émettre ou recevoir un signal, d'une pince permettant de saisir un objet, d'un périscope, d'une batterie fournissant l'énergie à cet ensemble de capteurs (bumpers et antenne) et d'effecteurs (moteur et pince) et même d'un interrupteur pour stopper le robot. Bref, un engin susceptible de se déplacer dans un labyrinthe. Une machine capable de vous soustraire au regard infaillible des autres robots. Il y a un dernier détail qu'il faut préciser pour que vous compreniez bien le problème : ces robots ne sont pas en état de fonctionner ! Ils ne sont pas « câblés ». C'est donc à vous d'établir des relations entre les capteurs et les effecteurs.
Le menu qui s'affiche à l'écran, juste après avoir allumé l'ordinateur et glissé la disquette dans son lecteur, répond à toutes les questions que le joueur peut se poser. Cinq programmes sont au menu : *Robotropolis*, le jeu lui-même ; *Innovation lab*, un laboratoire ; et trois programmes d'apprentissage : *Anatomy of robot, Toolkit* (boîte à outils) et *Chip construction.*



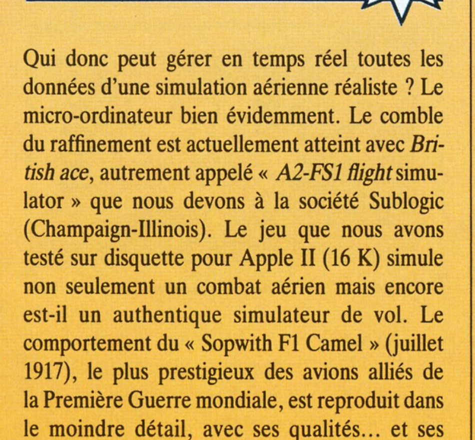
La présentation adoptée est tout à fait remarquable. La corvée de lecture d'écrans couverts de texte cède la place à un apprentissage actif. Par exemple, sur la première page d'écran, il est dit que pour déplacer le curseur (un carré blanc) qui, à certains moments, représente le joueur, il faut taper sur les touches I, J, K et M. Pour accéder à la page d'écran suivante, il faudra utiliser ces touches. Une manière astucieuse d'apprendre, que reprend et complète un fascicule de jeu.
Dans *Toolkit*, vous découvrez comment faire des soudures. Une activité essentielle quand il s'agit d'établir des connexions électriques dans une machine. Imaginons le cas le plus simple. Votre robot avance dans les couloirs du labyrinthe et finit par toucher un mur. Disons que le détecteur de contact droit est concerné. Le



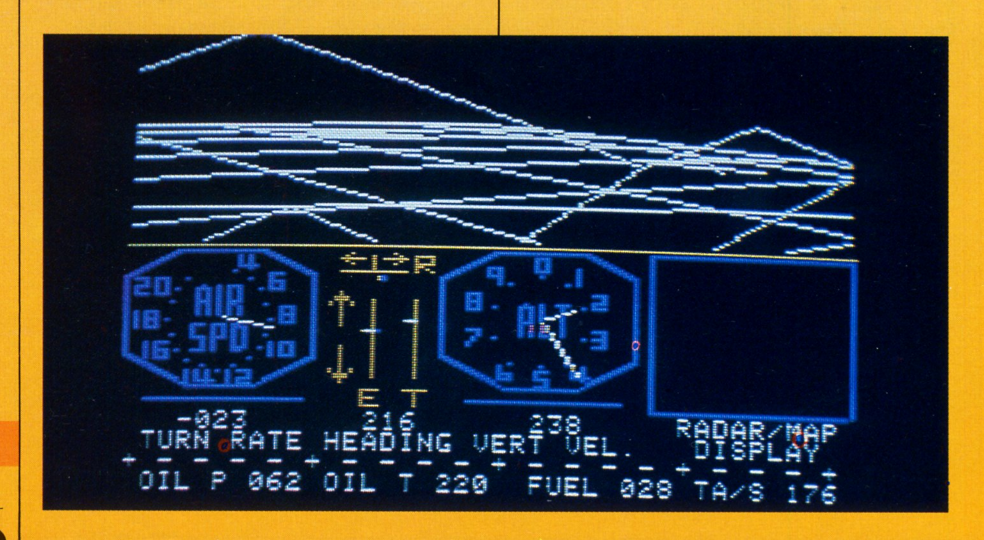
moteur continue de pousser et plaque votre machine contre le mur sans espoir de changement de direction. Pour éviter cela, il suffit de relier le détecteur de contact droit au moteur du haut. Dès lors, quand votre robot touchera un mur sur sa droite, il se dirigera vers le bas. Pour réaliser cette connexion il faut prendre « le fer à souder » dans la boîte à outils, faire une soudure (en appuyant sur la barre d'espacement), déplacer l'outil qui, à l'image d'une araignée, laisse un fil électrique derrière lui, puis enfin en souder l'extrémité au moteur « haut ».
Un tel robot n'est pas d'une folle intelligence, c'est sûr. Il sera simplement capable de suivre les murs d'une pièce. C'est là qu'interviennent, comme dans la réalité informatique, les « portes logiques ». Des systèmes d'une grande simplicité qui se combinent entre eux pour répondre, à toutes les situations.
Une « porte logique » a deux ou plusieurs entrées et une sortie. Sur chaque entrée on peut envoyer du courant (5 volts) ou pas de courant. Si l'on parle en langage binaire, on dira que l'état de chaque entrée est 1 ou 0. Quatre combinaisons s'avèrent possibles : 0 et 0, 1 et 0, 0 et 1, 1 et 1. La sortie ne peut prendre que deux états (0 ou 1).
Il existe quatre grands types de portes, auxquels sont associés des noms relatifs au langade des ensembles : ET, non-ET, OU et non-OU (en anglais AND, NAND, OR et NOR).
Pour chaque porte, il est possible d'établir une « table dé vérité », c'est-à-dire un tableau qui rend compte des états de la sortie en fonction de l'état des entrées. Par la suite, vous entrerez dans un niveau d'intégration encore bien plus complexe. Robot Odyssey est bien plus qu'un jeu. C'est une initiation à l'électronique et à la robotique !
Avec ses 8 niveaux d'intégration et son accessibilité, Robot Odyssey mérite tous les superlatifs.

EN BREF

Disquette pour Apple II, II+, II e et II c. Édité par The Learning Company (en anglais).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : des semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶



Qui donc peut gérer en temps réel toutes les données d'une simulation aérienne réaliste ? Le micro-ordinateur bien évidemment. Le comble du raffinement est actuellement atteint avec *British ace*, autrement appelé « *A2-FS1 flight* simulator » que nous devons à la société Sublogic (Champaign-Illinois). Le jeu que nous avons testé sur disquette pour Apple II (16 K) simule non seulement un combat aérien mais encore est-il un authentique simulateur de vol. Le comportement du « Sopwith F1 Camel » (juillet 1917), le plus prestigieux des avions alliés de la Première Guerre mondiale, est reproduit dans le moindre détail, avec ses qualités... et ses défauts !
Sur la moitié inférieure de l'écran de contrôle, relié au micro-ordinateur, apparaît le tableau de bord. À la moitié supérieure un quadrillage qui s'étend jusqu'à l'horizon. Le cadran de l'altimètre marque 410 pieds, altitude de l'aéroport. L'aiguille des vitesses est immobile. En appuyant sur certaines lettres ou signes du clavier on peut faire varier la position de la dérive, des ailerons. En bas de l'écran figurent les données fournies par la jauge de pression d'huile, sa température, la jauge de carburant. Le compas indique le cap. La piste d'envol est difficile à trouver. Qu'à cela ne tienne nous décollerons directement en sortant du hangar. Le moteur est mis à fond en appuyant à plusieurs reprises sur la touche « flèche ». L'avion prend de la vitesse et le « paysage » commence à défiler à la partie supérieure de l'écran. Deux impulsions sont données aux ailerons de queue. L'avion décolle enfin et toutes les informations chiffrées se modifient en temps réel. On apprend vite à lire des indications telles que le « nombre de pieds par minute » pris en montée ou perdus en descente.
Sur la droite de l'écran des montagnes apparaissent et en faisant un délicat demi-tour on voit enfin toute entière la piste de l'aéroport, grande comme une allumette ! L'avion est difficile à manœuvrer et l'idée d'un quelconque combat aérien est pour un temps oubliée. Il faut maîtriser l'appareil. Un virage trop accentué, à faible vitesse, sans relever les ailerons de queue et c'est la catastrophe : la ligne d'horizon se met à tournoyer, l'aiguille de l'altimètre accélère sa course, et quelques secondes plus tard un énorme « crash » barre l'écran.
Contrairement à ce que l'on pourrait croire il ne s'agit pas d'un jeu d'adresse : il faut réellement comprendre le comportement de l'appareil en vol et se faire à l'idée qu'au moins une vingtaine de variables interdépendantes sont en permanence gérées par le micro-ordinateur. Le terrain sur lequel l'appareil évolue est si grand que la navigation à vue s'avère souvent insuffisante : il faut utiliser les instruments, choisir son cap et « voler » au moins cinq minutes pour rejoindre l'aéroport civil situé au sud-ouest de la base militaire d'où l'on a décollé.
Le jeu consiste à aller détruire un dépôt d'essence situé en territoire ennemi. Il faudra par-



courir 5 miles pour l'atteindre et avant cela les avions ennemis interviendront. L'absence de vision latérale a été remplacée par un écran radar à faible rayon d'action.
Avec en tout et pour tout 3 heures de vol en guise d'expérience, il n'est pas nécessaire de préciser davantage que nous avons été envoyés au tapis en moins de temps qu'il faut pour le dire ! Cependant, *Flight simulator* est l'une des plus étonnantes expériences que nous ayons eu l'occasion de vivre sur micro-ordinateur.

EN BREF

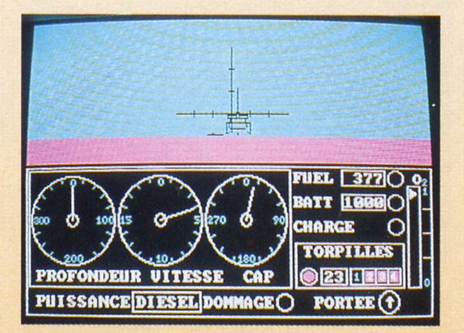
Disquette pour Apple II.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs dizaines de minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

SIMULATIONS

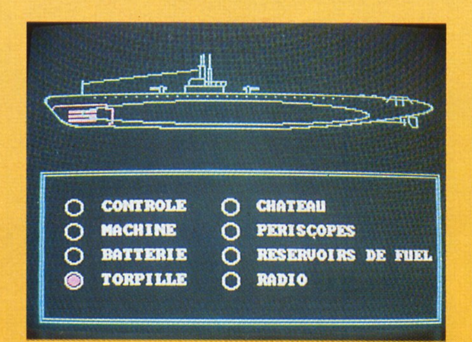
GATO



C'est sans aucun doute le meilleur jeu de simulation de sous-marin sur micro-ordinateur. C'est la guerre du Pacifique ; nous sommes en octobre 1943, et vous êtes commandant de l'USS *Growler*, le meilleur sous-marin allié de la Deuxième Guerre mondiale : une superbe unité de la classe Gato, 4 tubes lance-torpilles à l'avant, 24 torpilles, 20 nœuds en surface, 10 nœuds en plongée.
Soudain, la radio crépite. Le commandement de la flotte sous-marine du Pacifique (Comsubpac) vient de vous communiquer votre ordre de mission. Autour de vous, des îles, de l'eau et des navires japonais (cargos, pétroliers, transports de troupes, torpilleurs et destroyers). Votre seul allié : le navire ravitailleur...
Vous avez le choix entre dix niveaux de difficulté et une quinzaine de missions différentes. Celle-ci peut s'effectuer de nuit comme de jour. À partir du 7e niveau de difficulté, les messages sont transmis en morse. Dur travail de décryptage en perspective !
Pour mener à bien votre mission, vous disposez de six écrans de contrôle. Le premier vous permet de contrôler les principaux paramètres : vitesse, cap et profondeur du sous-marin ; en même temps il permet de voir ce qui se passe sur la mer autour de vous. Vous disposez aussi d'un écran-radar qui situe îles, navires ennemis. Un autre écran permet d'évaluer les avaries infligées par les escortes ennemies. Vous disposez également d'une carte globale, divisée en vingt zones. Un zoom permet de voir en détail celle dans laquelle vous évoluez.
Jusqu'au 5e niveau de difficulté, vous pouvez distinguer sur la carte le sillage de votre sous-marin ainsi que ceux des navires adverses. Ensuite seul votre sillage apparaît, le radar



devient alors indispensable pour éviter d'être surpris par les torpilleurs et les destroyers ennemis. Enfin, le sixième écran, votre livre de bord, permet d'identifier le navire que vous venez d'envoyer par le fond.
L'attaque de navires lents et non armés ne présente pas de difficultés particulières et peut se faire en surface. Le *Growler* est deux fois plus rapide que la plupart des cargos, pétroliers et transports de troupes. Cependant ne tirez vos torpilles qu'au dernier moment, en évitant de préférence d'oublier d'ouvrir les portes des tubes... L'attaque d'un convoi escorté est une autre paire de manches. L'attaque en surface est vouée à un échec certain. Il vous faudra d'abord en plongée éliminer les escorteurs.
Nous avons suivi pour notre part la tactique employée dans le film *L'odyssée du sous-marin Norka*, une approche silencieuse en plongée, moteurs réduits au tiers, au radar et surtout sans



périscope. Au dernier moment, hissez votre périscope et tirez au moment où le torpilleur fonce sur vous pour vous éperonner... Tout se joue en quelques secondes. Si vous ratez votre tir, l'étrave du navire japonais broie votre château et votre périscope. Le sous-marin devient aveugle. Il ne vous reste alors qu'à plonger pour échapper aux grenades sous-marines et rejoindre votre ravitailleur pour réparer les dégâts, faire le plein de fuel et de torpilles. Cependant, gare à l'asphyxie, les réserves d'oxygène et d'électricité s'épuisent vite en plongée.
Le véritable *Growler* a coulé le 8 novembre 1944 en mer de Chine, au large de l'île de Formose. Toutes les cibles qui se présentent à vous ont été véritablement coulées par les 71 sous-marins de la classe Gato pendant la Deuxième Guerre mondiale. Mais l'historique qui accompagne le programme comporte quelques erreurs concernant l'armement et les capacités véritables des sous-marins de la classe Gato, et il est vraiment dommage d'avoir omis des cibles plus importantes, comme les croiseurs, porte-avions et cuirassés. À part ça, une grande réussite !

EN BREF

Pour IBM-PC, AT, XT et compatibles et Apple, minimum 128 K et carte graphique. Édité par Spectrum Holo Byte Inc. (650 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : une demi-heure par mission.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

PACIFIC 231

Les premiers trains à vapeur viennent de faire leur entrée au Far West. Vous êtes le responsable d'une compagnie de transport par voie ferrée, la « Trans America Railroad ». Le jeu consiste à manœuvrer votre train, tracté par la célèbre « Pacific 231 » (qui date en fait de 1892 !) pour livrer les industries avoisinantes.
Sur l'écran apaparaît votre réseau, le niveau de vos stocks, les entreprises à desservir, l'état de chargement de chaque wagon, etc. En manager consciencieux, vous devrez vous inquiéter des informations qui circulent sur le « marché », payer vos employés, faire les réparations qui s'imposent. Et tout cela très vite... sans pour autant dérailler.
L'adaptation française des jeux américains de Spinnaker par la société Ediciel (Matra et Hachette) est décidément fructueuse. Après *Profession Détective* (voir *J&S* n° 27) et quelques autres titres de qualité, *Pacific 231* complète la gamme de ces jeux de simulation bien conçus et très accessibles.

EN BREF

Disquette pour Apple II. Édité par Spinnaker. Adapté et diffusé en France par Ediciel (400 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plus d'une heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

RAILS WEST

La construction ferroviaire au cours de la ruée vers l'Ouest est un thème désormais classique dans le logiciel de jeu en provenance des États-Unis. Il y a de nombreuses manières de traiter le sujet. *Rails West* est sans conteste la plus économique. Il s'agit en fait d'un jeu de gestion sur le thème de la construction de lignes d'est en ouest des États-Unis. Inutile d'attendre de l'éditeur S.S.I., bien connu pour ses simulations et wargames, un jeu simple. Il vous faudra choisir entre 6, 11 ou 31 tours de jeu, compter 1 à 8 joueurs humains et vous battre contre 1 à 4 adversaires gérés par le programme. On commence en 1870 et le jeu s'étale sur... trente



ans (au plus) ! Vous pouvez gagner de deux manières différentes. En étant le plus riche ou en contrôlant une ligne Ouest-Est. Pour cela, il faut acheter et vendre des stocks de matériels, acheter et vendre des actions ; prendre le contrôle de sociétés concurrentes, etc. Une carte des États-Unis montre l'évolution de 68 lignes de chemin de fer entre 33 villes ! C'est énorme. Les étudiants en économie seront les premiers à se régaler de cette simulation. On peut, en effet, gagner de manière purement « financière », sans jamais toucher un rail ! Ou au contraire, jouer les grossistes et devenir indispensable ! Même aux yeux des financiers... Les autres non-spécialistes souffriront davantage. Il faut bien reconnaître que *Rails West* est difficile pour les joueurs qui ne possèdent aucune base en gestion et en économie. Un grand jeu, relativement peu accessible.

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, disposant de 48 Ko. Édité par S.S.I. (en anglais). Chez Sivéa (695 F).
Existe également pour Atari et Commodore 64.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : des heures par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

CHALLENGE VOILE

Pour cette régate, trois niveaux de jeu sont proposés. Au niveau 1, par lequel il est préférable de commencer, seule la force du vent varie. C'est l'occasion de tirer correctement ses premiers bords, d'abord en orientant le dériveur à l'aide des flèches droite et gauche, puis en bordant plus ou moins la voile à l'aide des flèches haut et bas.

Au niveau 2 interviennent conjointement les courants de marée, la mise en place de la dérive et le spi. C'est déjà plus difficile.
Enfin, au niveau 3, le joueur devra faire attention aux sautes de vent, en plus des autres paramètres. Les débuts sont parfois difficiles, surtout quand on voit filer l'adversaire informatisé, loin devant. Mais rapidement le joueur peut faire des progrès suffisants pour le rattraper régulièrement. Il pourra alors défier tous les autres navigateurs... au clavier du moins ! Un bon jeu, à la fois simple et efficace.

EN BREF

Cassette pour Oric 1-Atmos. Édité par Loriciels (140 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : une demi-heure par régate.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

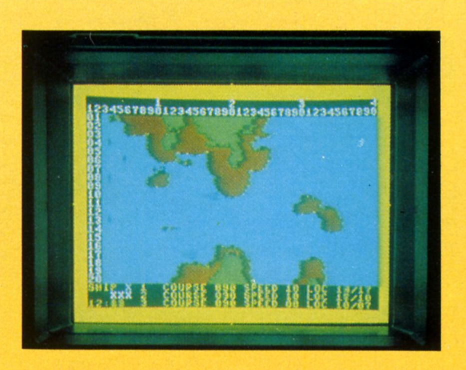
SONAR SEARCH

C'est une très bonne simulation de lutte anti-sous-marine. Vous allez vivre les angoisses et les tensions d'un commandant de destroyers. Vos bâtiments sont équipés d'ASDIC, un émetteur-récepteur d'ondes sonores. Quand l'émission et l'écho se confondent, c'est que vous êtes à la verticale de la cible. Votre mission : empêcher cinq submersibles de gagner la haute mer par un étroit goulet, tout en protégeant un convoi de quatre cargos. Pour cela vous disposez de trois destroyers, armés de charges anti-sous-marines.

Le jeu se déroule en deux temps. Les guetteurs vous signalent l'heure d'apparition, la vitesse et le cap d'un sous-marin. Vous dirigez vos navires vers le point indiqué. Dès que le contact ASDIC est établi, le joueur entre dans la seconde phase du jeu : la chasse rapprochée.

Vous passez la main au destroyer qui, le premier, a établi le contact. Sur l'écran, la carte de la côte est remplacée par la vue en plan du destroyer. La cible renvoie l'écho ASDIC. C'est donc au son que vous dirigez le bâtiment, à l'aide des touches du clavier. Plus vous vous rapprochez, plus l'écho suit de près l'émission. Quand signal et écho se confondent, il ne vous reste plus qu'à lâcher les charges. Votre succès est salué par un petit air extrait de la « Chevauchée des Walkyries » !

Sonar search propose cinq niveaux de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus l'effet des grenades diminue, ainsi que la portée de l'ASDIC, et plus la portée des torpilles adverses s'accroît.



Votre score dépend du nombre de sous-marins détruits, de destroyers coulés, de grenadages manqués et de la quantité de carburant utilisé. Un excellent programme (en anglais, notice en français).

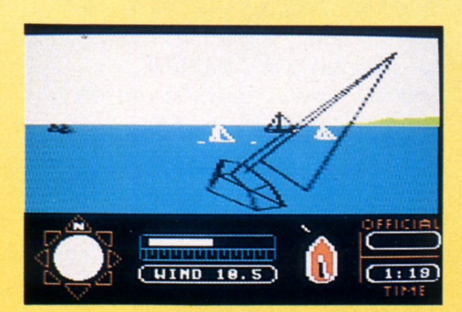
EN BREF

Cassette ou disquette pour Commodore 64. Édité par Réseau Planétaire (280 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une demi-heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

AMERICAN CHALLENGE

Voici la meilleure simulation de régate que nous ayons vue sur micro. Mais attention, la régate est une course bien particulière : deux bouées fixent la ligne de départ et trois autres servent de bornes à un parcours plus ou moins complexe. La ligne de départ ne peut être franchie qu'au coup de canon. Le fin du fin est d'arriver sur elle à pleine vitesse juste au moment du signal.

Dans *American Challenge*, vous voyez le dériveur comme si vous étiez installé à l'arrière. Une touche « zoom » vous permet cependant de voir le bateau de plus loin, mais on est moins dans la course.
Pour diriger votre bateau sept touches suffisent. Sous la main droite, les touches J, K et L actionnent la barre. Avec J, le bateau tourne à gauche. Pardon, à babord. Avec L, c'est l'inverse. Le K permet de remettre la barre droite et ainsi

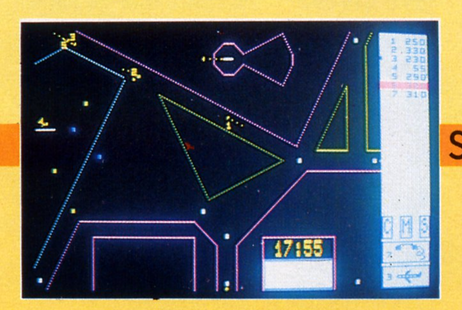


de garder le cap choisi. Sous la main gauche, les touches A, S, D et F contrôlent la voiture. Avec F, vous bordez rapidement la grand-voile ; avec D, par petites touches. Cela permet de la régler au mieux. La touche A libère la voile. Un tic-tac se fait entendre quand la voile fasseye, c'est-à-dire se trouve dans la position d'un drapeau sous le vent. La touche S permet de donner du mou, mais doucement.
Le dessin du dériveur est simple mais clair. Il est dessiné au trait (sans aplat de couleur) et derrière lui on voit l'horizon. Quand le bateau vire, on voit la côte défiler avec tous ses points de repère, ses « amers » : clochers, phares, etc. Autant d'indices qui permettront de se diriger correctement, c'est-à-dire sans trop zigzaguer. Indice visuel également important, la gîte ! L'inclinaison d'eau détermine partiellement sa vitesse. Un bateau qui gîte trop en perd. Comme l'indique le compteur de vitesse situé au bas de l'écran.
La simulation est irréprochable. Les touches flèches permettent de regarder de tous côtés. Pour voir l'adversaire.
Le programme gère un adversaire disposant du même dériveur. Celui-ci peut servir de modèle pendant... un certain temps. Il est régulier, franchit la ligne de départ au mieux et tire des bords sans prendre de risque. Au bout de quelques dizaines de minutes, pour peu qu'on ait quelques rudiments, on peut faire jeu égal, au moins dans les parcours les plus simples.
Les moments les plus beaux du jeu sont bien sûr ceux de la poursuite, du bord à bord, ou des croisements sous des allures différentes. Là on se sent vraiment en course. Tout abordage vous élimine. À vous de bien manœuvrer. Une dizaine de régates sont au programme. Après avoir fait vos preuves dans les plus simples, vous vous verrez confier la barre d'un 12 m JI pour disputer la plus célèbre course, l'America's Cup, inaccessible au débutant. Une simulation très réussie.

EN BREF

Disquette (530 F) pour Apple II+, IIe, IIc (minimum 64 Ko de mémoire vive). Édité par Mindscape, chez Sivéa.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 4 à 12 minutes par régate.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

CONTRÔLE AÉRIEN



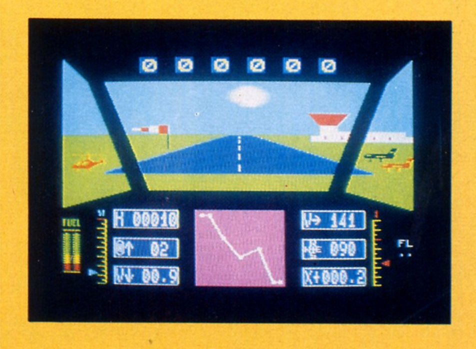
À la suite d'une longue série de simulateurs de vol, nous voici au sol, dans la peau d'un « aiguilleur du ciel » ! Sur l'écran, des données comparables à celles qu'offrent les écrans radar des contrôleurs. Au début, le joueur est perdu. Surtout s'il lance le jeu avant d'avoir, ne serait-ce que brièvement, feuilleté les 77 pages du manuel (en français). Il faut bien une heure pour être « accroché »... Mais après, quel plaisir ! Rejoignons la tour de contrôle. Les avions sont représentés par trois petits points et leurs trajectoires par une traînée de points alignés simulant à la fois leurs caps et leurs vitesses (espacement des points). Un chiffre accompagne chaque vol. En appuyant sur 1, par exemple, on voit apparaître le plan de vol de l'avion 1 : point de départ, destination, passage obligatoire par des balises. À l'aide de la touche C, on apprend plus précisément le cap qu'il suit, son altitude, sa vitesse et le taux de montée ou de descente. Il est possible d'appeler et de modifier chacun de ces paramètres pour respecter la distance devant séparer deux avions latéralement (bord à bord) et longitudinalement (s'ils se suivent) 5 milles, ou verticalement, 1 000 pieds.
Il existe huit niveaux de jeu combinant le temps de jeu (de 30 à 120 minutes), la présence ou l'absence de zone militaire, l'apparition d'événements aléatoires, la possibilité ou non d'interrompre la partie et le nombre d'avions (de 3 à 5 au premier niveau jusqu'à 16 à 20 au niveau 8 !).
Au début, même au premier niveau, c'est la pagaille dans le ciel. Faute de maîtriser tous les paramètres, on détourne les avions de leur plan de vol un peu au hasard. Si l'avion 1 au cap 090 est sur une trajectoire de collision avec l'avion 8, on tape au plus vite 1, (C)ommande, (H)eading (cap), 130. Et il fonce au cap 130, droit sur l'avion 5 ! Angoisse quand on aperçoit — ô l'honneur — que des points se confondent à l'écran ! Soulagement lorsqu'on s'aperçoit qu'ils sont à des altitudes différentes.
Plus on joue au *Contrôle aérien*, plus on aime ça. La simulation donne une impression de perfection. Remarquable !

EN BREF

Cartouche (495 F) pour Thomson MO 5 et TO 7/70. Édité par Vifi International.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de 30 à 120 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

AIRBUS

Voici un simulateur de vol pour TO 7, et l'appareil simulé est l'Airbus A 300. Vous pouvez choisir entre trois options de jeu : un entraînement au décollage, un entraînement à l'atterrissage et le vol Paris-Athènes complet, avec départ d'Orly, survol de la Suisse, de l'Italie, de la Yougoslavie et de la Grèce, et atterrissage à Athènes. Le plan de vol tient compte des couloirs aériens existants et des balises de radionavigation. Tout comme dans la réalité, le survol de l'Albanie est strictement interdit.
Deux niveaux de difficulté existent pour chacune des options. L'avion se pilote à l'aide des deux manettes de jeu et de quelques touches du clavier. La première manette commande les gouvernes de profondeur et de direction ainsi que les ailerons. La seconde manette commande la poussée des deux réacteurs. Les touches du clavier abaissent et remontent les volets et le train d'atterrissage de l'appareil.
L'appareil possède trois pilotes automatiques : pour la vitesse, pour le cap et pour l'altitude.



Les instruments de vol sont à affichage numérique. Cependant, le manque d'horizon artificiel rend le pilotage manuel pénible. Airbus possède deux indicateurs de pilotage, dernier cri des avions civils modernes. Le premier, visible sur le pare-brise du cockpit est le repère de trajectoire. Il indique le point vers lequel l'avion se dirige. En cas de problème pendant les manœuvres, il suffit d'enclencher les trois pilotes automatiques et l'avion se rétablit tout seul en vol horizontal. Le second indicateur contrôle l'énergie. Énergie qui dépend de la trajectoire... Le manuel est très complet. Avec la règle de jeu, on peut trouver un excellent guide d'introduction au pilotage et à la navigation aérienne.
Toutefois, on peut regretter l'absence d'autres vols préprogrammés, du type de celui de Paris-Athènes. (en français).

EN BREF

Cartouche pour Thomson TO 7. Édité par Vifi Nathan (515 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de 20 minutes à une heure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

ET AUSSI...

ORBITER. Simulateur de vol de navette spatiale. Nombreux scénarios. *Disquette pour Macintosh 512 K.* Edité par Spectrum Holobyte. Prix zone E.

RESCUE ON FRACTULUS ! *Cassette et disquette pour Atari, Commodore 64 et Apple, chez Activision.* Superbe simulateur de vol d'engin spatial de combat. Tableau de bord avec 15 indicateurs ! Prix zone B et C.

HALLEY PROJECT. Mission interplanétaire très réussie à la découverte des autres mondes. *Disquettes pour Apple et Amiga.* Edité par Mindscape. Prix zone E.

MAC CHALLENGER. Simulateur de navette spatiale concernant la phase de retour sur Terre. Haute complexité. *Disquette pour Macintosh.* Edité par Aegis Development. Prix zone E.

SILENT SERVICE. Une des toutes meilleures simulations de sous-marin. Impressionnant sur *Atari 520 ST. Cassette et disquette pour Commodore 64, Atari 520 ST et Apple.* Prix zone C.

SUBSUNK. Vous êtes un journaliste abandonné dans un sous-marin nucléaire en perdition. *Cassette pour Amstrad CPC 464.* Edité par Typhon. Prix zone A.

AMERICA'S CUP. Simulation de la plus grande régate du monde. Hélas, le programme n'est pas à la hauteur de son sujet. *Disquette pour Thomson TO9.* Prix zone C.

HUNTER KILLER. Sous-titré en français : 50 000 lieues sous les mers. Votre sous-marin de la Royal Navy doit détruire ses homologues allemands dans la baie de Heland (nord de l'Allemagne). *Cassette pour Amstrad CPC 464.* Edité par Amsoft. Prix zone A.

BLUE WAR. Un des simulateurs de sous-marins très accessible mais les possibilités du TO9 ne sont pas assez exploitées. *Disquette pour Thomson TO9.* Prix zone C.

OPERATION MERCURY. Juillet 1941. Vous devez détruire une base germano-italienne entre l'Afrique et le Brésil. Petit problème : il y a un traître parmi vos 22 hommes d'équipage. *Disquette pour Apple II+, IIE, IIc avec joystick.* Edité par Froggy Software. Prix zone E.

GESTION

Les jeux de gestion constituent une sous-catégorie des jeux de simulation. Ils ne sont pas nécessairement de nature économique comme on pourrait le croire, mais confrontent toujours les joueurs aux notions de prévision, d'incertitude, de prise de décision et surtout d'inertie. Car contrairement à un véhicule, une plantation ou une usine réagit avec retard aux décisions prises ! La notion de temps est donc toujours présente. En fonction de ces critères, la gestion d'un quartier par les gangsters de Mugsy n'est pas très différente de la gestion économique mise en scène dans Mac manager, ou Super-Business (notre favori). Toute morale mise à part, bien sûr !

SUPER BUSINESS

Cette excellente simulation de la vie d'une entreprise est abordable par tout joueur, quelles que soient ses connaissances en gestion. Le jeu se pratique en solitaire contre le programme ou à plusieurs (2 à 6) avec le programme pour arbitre. Le premier choix est celui du niveau de difficulté. Au niveau 1, quatre variables interdépendantes seront à gérer : la production (quantité fabriquée), le budget commercial (mélange de promotion et de publicité), la recherche et le prix de vente. Au niveau 2, viendront s'ajouter les conditions de travail, les investissements et les demandes d'emprunt. Enfin, au niveau 3, l'augmentation de capital, l'embauche, l'achat d'actions et la distribution de dividendes. Le non-spécialiste commencera, bien sûr, par la maîtrise du niveau 1. De nombreux tableaux complémentaires permettent, par exemple, de calculer le coût de production en fonction de la quantité. Et ce de manière graphique.

Super Business est très pédagogique, mais sans que cela soit perceptible. Le jeu domine. Et c'est bien ainsi. Le jeu est entièrement géré au crayon optique et au clavier. Comme dans tous les jeux de cette nature, chaque joueur peut vraiment adopter un comportement différent. Certains penseront à court terme avec un budget publicitaire important ; d'autres accorderont un fort budget aux études et recherches pour tenter de réduire les coûts de fabrication, mais avec un délai plus ou moins long. Tout est jouable. Le jeu se complique un peu dès qu'on aborde l'aspect financier, et là quelques notions complémentaires seraient les bienvenues !

À plusieurs et au niveau 3, un joueur peut contrôler 30 % du capital d'une autre société et avoir un droit de regard sur sa gestion. *Super Business* propose un modèle d'entreprise à la fois simple et efficace pour tous les amateurs de jeux. La documentation comprend 25 pages (en français), d'une parfaite clarté. Un jeu très réussi.



EN BREF

Disquette pour Thomson TO 9. Édité par France Image Logiciel (345 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs dizaines de minutes à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

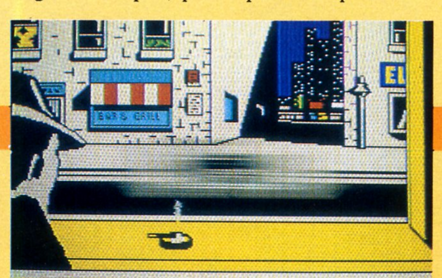
MUGSY

Mugsy est le plus américain de tous les jeux d'aventure. Il est non seulement en anglais, mais de plus en argot américain. Alors ne soyez pas étonné si quelque chose vous échappe, cela n'en-

travera pas beaucoup, et surtout pas longtemps le bon déroulement de la partie. Après une bonne rafale de mitraillette vous comprendrez vite.

Mugsy se déroule dans les bas-fonds d'une Amérique teintée d'années trente. Vous êtes le parrain d'une bande de gangsters minables qui contrôlent tout un quartier de la ville. Votre rôle est de bien gérer cette affaire. C'est-à-dire répartir intelligemment vos fonds entre les différents secteurs d'activités, organiser les « protections » (rackets !), acheter quelques « silences » policiers, sans trop négliger les armes et les munitions, ça peut servir !

Vos ordres, vous les tapez dans des bulles, comme celles qu'on trouve dans les BD. Ne vous attendez pas à jouer les Blake et Mortimer, car les ordres sont brefs. On propose son prix, on négocie. Un peu, pas trop. Cela « passe » ou



« casse ». Les animations graphiques souvent belles sur *ZX Spectrum* sont cette fois remarquables. Passages de voitures, de personnages, coups durs, succèdent aux images en clair-obscur magnifiquement dessinées.

Mugsy c'est réellement beau et cela devient formidable quand vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un nouvel habillage donné au « *Jeu du Royaume* » (ou jeu de l'île, une île dont vous êtes habituellement le Roi et que vous devez gérer au mieux en distribuant à la population : le grain à semer, le matériel, l'alimentation, etc.). Ici, le thème est complètement renouvelé et y gagne beaucoup.

Les touches I, P, Q et Z permettent le déplacement, et B, N ou M, de faire feu sur ceux, trop confiants, qui pensent pouvoir prendre votre place à la tête du gang. De lieu en lieu (sous-programmes), les négociations vont bon train. Fttt, c'est le bruit du souffle sur le canon de votre arme encore toute fumante. Génial !

EN BREF

Cassette pour ZX Spectrum. Édité par Melbourne House. Chez Interface (120 F).
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques minutes à quelques heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MUGSY REVENGE II



La cassette (double face !) qui permet de jouer, en anglais, à cette version renouvelée de *Mugsy* est si amusante que nous nous en sommes inspirés pour notre Basic ! La structure du jeu est un classique, il s'agit d'un bon « jeu du royaume ». C'est-à-dire un jeu de gestion simple portant sur l'achat et la vente d'un produit unique. Alors que dans le jeu du royaume (né avec les débuts de la micro, vers 1976), vous êtes un despote responsable de la destinée d'une population paysanne, vous êtes ici le chef d'un gang qui achète et vend de l'alcool à l'époque de la Prohibition, qui doit recruter des hommes de main et « arroser » régulièrement la police pour qu'elle ferme les yeux sur ses activités. La structure est intéressante, quoique simple. C'est le traité de ce jeu tactique de gestion qui en fait tout le charme.

Les graphismes et animations de *Mugsy II* sont extraordinaires. Sans doute parmi les plus étonnants que nous ayons vus. Vos acolytes parlent un effroyable argot à la limite du compréhensible. Le programme est heureusement assez bien fait pour nous empêcher de saisir n'importe quel chiffre.

Pour ceux qui aiment les atmosphères de roman noir où se mêlent les histoires d'alcool, de flics corrompus et de braquage, *Mugsy II* sera un réel plaisir. Au jeu de gestion s'accole un jeu d'arcade où les protagonistes s'affrontent au pistolet dans les rues.

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Édité par Melbourne House (en anglais). Distribué par Micropool (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 10 à 45 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

CARTELS & CUTTHROATS

Dans ce jeu économique de haut niveau, vous incarnez le président d'une société anonyme. Votre objectif est de développer votre entreprise tout en résistant à la concurrence (représentée par d'autres joueurs, l'ordinateur servant alors d'arbitre ou, comme l'ordinateur lui-même, dans le jeu en solitaire). Comme sur le « marché », les paramètres changent sans cesse : prix d'achat des matières premières, taux d'intérêts, intervention de l'État, des syndicats, revendications salariales. *Cartels & Cutthroats* est à considérer comme le meilleur jeu économique grand public (il est parfois le support de stages de formation), mais nécessite de bonnes connaissances économiques de base.

EN BREF

Disquette pour Apple II. Édité par Strategic Simulations Inc. (USA). Version française : Computerre (Canada). 650 F
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : des heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

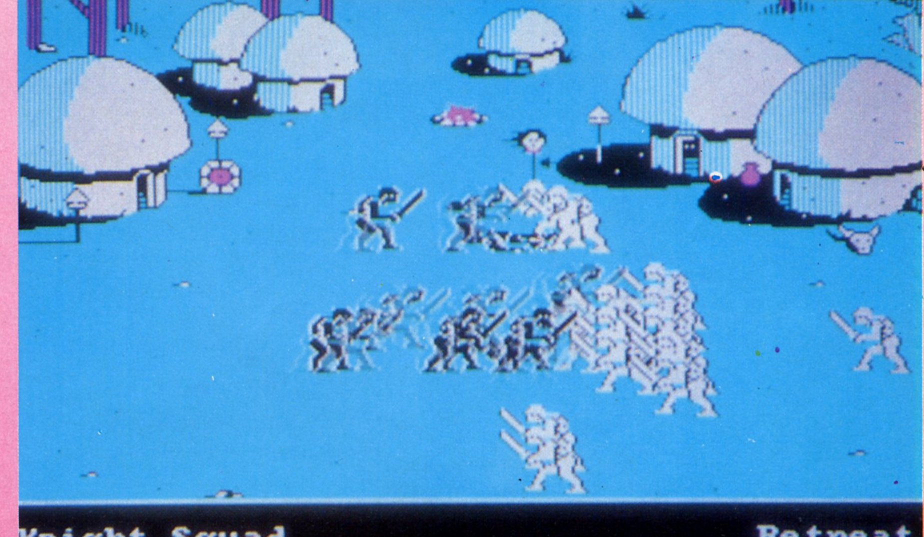
UNE AFFAIRE EN OR. *Cassette pour TO 7 + 16 Ko, TO 7 70, MO 5, EXL 100, Alice + 16 Ko, Alice 90, Amstrad et Oric, chez Free Game Blot.* Jeu de simulation économique, adversaire ou arbitre. Le vainqueur est celui qui s'impose sur le marché de la compote de pommes. Bon jeu à plusieurs joueurs... Prix zone C.

ELITE. Jeu tactique sur le thème inépuisable de Startrek. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Cobrasoft. Distribué par Général. Prix zone B et C.

MAC MANAGER. Un bon jeu de gestion économique. Au commencement, tous les joueurs sont à la tête d'entreprises identiques, monoproductrices et en concurrence sur le marché d'un produit imaginaire, le « truc-muche ». Il s'agit évidemment de devenir le leader sur le truc-muche en dépassant ou écrasant vos adversaires humains ou non (l'ordinateur). Ce jeu, aux très grandes possibilités, présente deux défauts : il ne peut fonctionner pleinement que si le joueur possède d'assez solides notions de gestion ; les entreprises gérées par l'ordinateur agissent d'une façon un peu primaire, ignorant les risques majeurs, et ne tenant pas compte de la santé de l'entreprise, de sa part de marché et de son niveau d'endettement. Disquette pour Macintosh 128 K, 512 K. Edité par Harvard Associates Inc. et Editions Turgeon Inc. Prix zone E.

WARGAMES

Les wargames ou jeux de guerre ne sont finalement que des jeux de pions complexes. Chaque pion représente une unité combattante allant de quelques hommes aux milliers qui composent un régiment. L'ordinateur, de simple arbitre entre deux joueurs, est rapidement devenu un adversaire redoutable. La partie se déroule sur un terrain composé de carrés juxtaposés et plus souvent encore sur des hexagones. Ceux-ci permettent une meilleure simulation du déplacement (six directions possibles au lieu de quatre). Cependant, en raison de leur complexité, les wargames sur micro sont restés confinés dans la réserve des amateurs très spécialisés. Il aura fallu l'arrivée de « The ancient art of war » pour redonner au wargame un ton nouveau, une dimension grand public qu'il ne pouvait avoir auparavant.



THE ANCIENT ART OF WAR



Dire qu'il s'agit simplement d'un wargame serait aller à l'encontre de l'esprit dans lequel les auteurs ont conçu ce jeu hallucinant. Cela ferait immédiatement penser que le joueur est contraint de déplacer des « unités » de case en case, lentement, minutieusement, avec un niveau de représentation faible, presque symbolique. Dans *The ancient Art of War*, vous pointez le curseur sur l'un des petits bonshommes à votre couleur, c'est l'une de vos unités. Puis vous déplacez le curseur où bon vous semble sur une grande carte en haute résolution, tout en hauteur (cinq pages d'écran sont accessibles en montant ou en descendant). Quand vous êtes satisfait de votre choix, vous validez (par RETURN). Vous n'avez plus à vous préoccuper du déplacement de cette unité. En terrain difficile, elle ralentira, se fatiguera, bref « vivra » de manière autonome. Pendant ce temps, vous inspecterez d'autres troupes et effectuerez de nouveaux déplacements. Vos adversaires, eux aussi, se déplacent, agissent, prennent par exemple position dans un camp abandonné. Parfois, vous les voyez sur la carte, notamment si vous avez pris soin d'envoyer des éclaireurs ; parfois, ils demeureront invisibles (le paramètre de visibilité est réglable). Et puis, il y a le combat. Et là, c'est du jamais vu ! Il en faut pour nous surprendre ; nous avons été vraiment surpris. De la vue en plan, on passe à une vue directe (perspective cavalière). Les unités adverses se font face. Vous avez encore



le temps de les disposer selon l'une des douze positions de combat. Et puis, c'est la mêlée ! Combats au contact, flèches qui volent en tous sens, avancées, reculs, corps qui tombent, etc. Un étrange dessin animé réaliste saisit le spectateur. Cela ne serait qu'un divertissement d'un intérêt limité si le hasard seul présidait le combat. Mais il n'en est rien. Les archers sont plus efficaces s'ils sont bien nourris et bien reposés ; s'ils n'ont pas marché pendant plusieurs « jours » pour se rendre sur le lieu du combat ; s'ils sont protégés par une ligne de combattants au contact, etc. Vous êtes entièrement responsable du combat qui se déroule vous vos yeux !

Attaquants, défenseurs ? Nous n'avons pas dit qui ils étaient. En fait, douze thèmes sont abordés : de la guerre de Sécession aux samouraïs en passant par Napoléon. Disons-le franchement, la simulation portant sur les samouraïs est la plus réussie à nos yeux.

Voilà qui modifie complètement l'image que l'on peut avoir du wargame ! *The ancient Art of War* est, en y réfléchissant un peu, le « premier » wargame vraiment conçu pour l'ordinateur ! Les autres, aussi bon adversaires soient-ils, sont encore des adaptations des jeux papier-carton au niveau de la représentation.

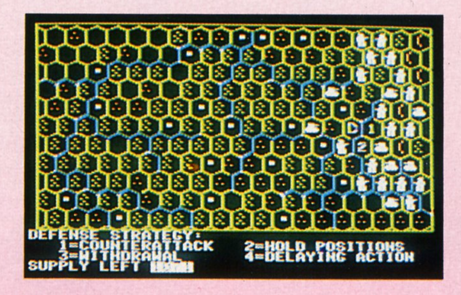
Un jeu vraiment inégalé et inépuisable.

EN BREF

Disquettes pour IBM PC et compatibles, Macintosh et (bientôt) Apple II en anglais. Chez Sivéa (environ 630 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 45 minutes à 4 ou 5 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

LES TIGRES DANS LA NEIGE

Wargame classique sur cases hexagonales avec zones de contrôle et effets du terrain sur les déplacements et les combats, *Tigers in the snow* simule avec réalisme la dernière contre-offensive allemande dans les Ardennes en décembre 1944. En solitaire contre le programme ou à deux avec l'ordinateur pour arbitre, les joueurs, quel que



soit le camp qu'ils adoptent, sont confrontés à un problème stratégique dont le classicisme n'amenuise en rien la qualité : les troupes allemandes sont plus fortes mais ne doivent attendre aucun renfort tandis que les troupes alliées sont plus faibles mais peuvent compter sur l'arrivée de nouvelles unités. Le temps est donc le facteur essentiel de cette belle simulation stratégique et tactique ; chacun ayant des objectifs intermédiaires différents : profiter de sa force au plus vite ou au contraire temporiser.

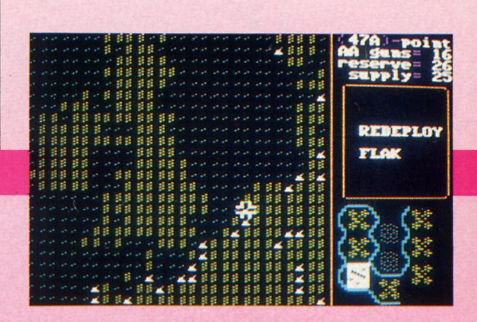
EN BREF

Cassette ou disquette pour Apple II, Atari 400 et 800 XL, Commodore 64, TRS 80. Édité par Strategic Simulations Inc. (USA) (910 F pour la version française).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

EUROPE ABLAZE

Trois auteurs, quatorze testeurs... Des chiffres qui donnent une idée du soin apporté par l'équipe australienne de Strategic Studies Group à la réalisation de ce wargame de haut niveau, qui ne s'adresse pas aux débutants en la matière. Le sujet abordé est celui de la suprématie aérienne pendant la Seconde Guerre mondiale. Trois scénarios sont proposés : la bataille d'Angleterre, au moment des projets allemands de débarquement sur les côtes anglaises, les bombardements des villes côtières pour faciliter le débarquement des alliés et le bombardement des villes de la Ruhr dans le but (qui ne fut d'ailleurs pas atteint) de ruiner l'industrie de guerre de l'adversaire. Trois scénarios historiques, qui tiennent compte des moindres détails (jusqu'à l'emplacement des radars). Chaque scénario est cependant « paramétrable » et peut ainsi être modifié à loisir.

La tâche du joueur est d'organiser les missions aériennes. Si l'on tient à ses avions, il faudra commencer par des missions de reconnaissance, pour localiser les batteries ennemies. Puis, faire des raids très localisés pour affaiblir les défenses anti-aériennes. Enfin, lâcher ses bombardiers. Dans la « réalité » du jeu, c'est bien sûr beaucoup plus complexe. Pour spécialistes (en anglais).



EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe et IIc. Édité par SSG. Chez Sivéa (765 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

WAR IN RUSSIA

Les jeux S.S.I. s'adressent toujours à des joueurs confirmés, quel que soit le domaine abordé, mais plus encore lorsqu'il s'agit de wargames. Celui-ci entraîne le stratège entre 1941 et 1944, au cœur de la Seconde Guerre mondiale et du choc entre les forces de l'Axe et celles des Soviétiques. *Barbarossa* (1941), *Case blue* (1942) et *Zitadelle* (1943) sont les trois scénarios proposés.

L'écran propose un plateau de jeu comprenant au total 32 × 31 hexagones. Chaque hex représente 50 miles de terrain. Sept pages de règles



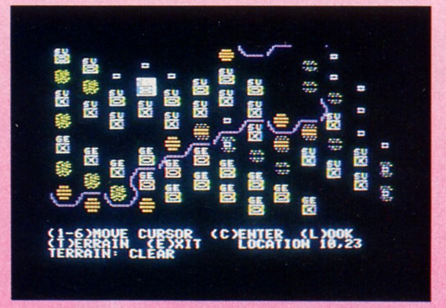
(en anglais) rassemblent les immenses possibilités offertes par le jeu. L'expérience et la fatigue des unités sont prises en compte aux côtés des nombreux paramètres qui définissent classiquement les wargames de haut niveau (déplacement, empilement des unités, zone de contrôle, etc.). Une très belle réalisation pour wargamers confirmés.

EN BREF

Disquette (en anglais) pour Apple II, IIe et IIc, III et Atari 800 XL. Édité par S.S.I. Chez Sivéa (1 200 F).
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : 2 à 4 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

OBJECTIVE: KURSK

La bataille de Kursk est connue pour être la plus grande bataille de chars. Près de 4 000 engins blindés y furent engagés ! Le scénario débute en juillet 1943. Le joueur joue les forces allemandes et l'ordinateur les troupes soviétiques.
Le but du jeu est d'atteindre Kursk en onze jours ou moins. Une tâche difficile si l'on tient compte des conditions climatiques, des champs de mines et surtout des 2 000 chars soviétiques KV-1 et T 34. Les cinq pages de règles (en anglais) sont très proches des autres wargames de la gamme S.S.I.
La phase d'« ajustement », au cours de laquelle le joueur répartit ses forces en unités plus ou moins grandes, précède le ravitaillement, les déplacements, les missions aériennes et, comme il se doit, les combats.



Plus accessible que *Reforger'88* ou *War in Russia*, *Objective: Kursk* s'adresse quand même aux vrais wargamers.

EN BREF

Disquette (en anglais) pour Apple II, IIe, IIc et Atari 800XL. Édité par S.S.I. Chez Sivéa (625 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : deux à trois heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

REFORGER'88

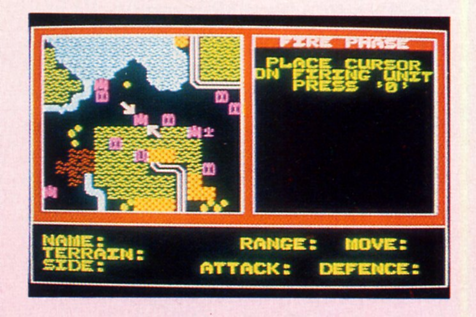
Les forces du Pacte de Varsovie viennent de se lancer en Europe Occidentale. Objectif : Francfort et la base aérienne des forces de l'O.T.A.N. Les cinq divisions de l'Ouest parviendront-elles à résister à l'assaut des douze divisions de l'Est ? La scène se passe en… 1988. Ce wargame de haut niveau couvre la première année de ce conflit conventionnel, et chaque tour de jeu représente douze heures d'opération.
La boîte de jeu comprend, outre la disquette, sept pages de règles en anglais et deux cartes à surimpression hexagonale (32 × 31 hex) couvrant la région de Cassel à Wurzbourg.
Chaque tour de jeu permet un nombre considérable d'actions parmi lesquelles il faut citer la réorganisation des troupes (de 1 à 5 brigades, bataillons ou régiments par hexagone), le ravitaillement (création et déplacement de dépôts), les mouvements, bombardements, démolitions, construction de ponts, missions aériennes, sans oublier les combats et même le comportement à adopter face aux réfugiés qui affluent. *Reforger'88* est un jeu inépuisable, mais réservé aux amateurs de wargames tout à fait confirmés.

EN BREF

Disquette (en anglais) pour Apple II, IIe, IIc et Atari 900 et 1200 XL. Édité par SSI. Chez Sivéa (850 F).
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : de 4 à 8 heures (avec sauvegarde intermédiaire possible).
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

D. DAY

Ce wargame de grande qualité qui simule le débarquement allié sur les côtes normandes en 44, bénéficie de l'expérience de Games Workshop dans le jeu sur table. Il s'agit d'un programme-arbitre entre deux joueurs disposant chacun de 50 à 60 unités. (Attention ! Il est impossible d'y jouer en solitaire comme avec un programme-adversaire.) L'un des joueurs joue les Alliés ; l'autre, les Allemands. Ce programme sur cassette offre quatre scénarios ! Dans le premier, le Débarquement lui-même, le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à détruire les deux-tiers des forces adverses. Le deuxième impose les mêmes conditions de victoires mais avec, de surcroît une limite de temps pour le joueur-allié. Les scénarios trois et quatre concernent la bataille pour les ponts sur le Rhin. Le joueur-allié doit, bien sûr, occuper le pont d'Arnhem, tandis que le joueur-allemand tente d'éliminer les deux-tiers des forces alliées. Chaque unité, comme dans les plus classiques des wargames, porte un nom, a un potentiel de tir, de mouvement, d'attaque et de défense ; a le choix entre le feu direct ou indirect, etc. Bref, tous les ingrédients du wargame sont là pour le plus grand plaisir des amateurs. Comme toujours dans ce type de jeu, la lecture de la carte à l'écran demande un certain temps d'accoutumance, mais rapidement — et si l'on est motivé — on s'y retrouve assez bien. Un très bon jeu.



EN BREF

Cassette pour ZX Spectrum. Édité par Games Workshop.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : environ deux jours/partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

OPERATION MARKET GARDEN

Operation Market Garden est le dernier et sans doute le meilleur des wargames de la série II[e] Guerre mondiale de cet éditeur.
La boîte de jeu comprend une disquette, avec une face scénarios et une face jeu, un livret de règles très complet et deux très belles cartes couleurs plastifiées. Vous êtes à la place de

« Monty » (le général Montgomery). En onze jours, vous devez capturer les ponts d'Eindoven, de Wijmegen et d'Arnhem, intacts. Un corps blindé parti au sud d'Eindoven doit rejoindre les trois têtes de pont tenues par les éléments parachutés britanniques, américains et polonais. Cent kilomètres contre le temps et les blindés du Feldmaréchal Model.
Un tour de jeu correspond à une journée en temps réel. Le jeu se déroule à l'échelle du bataillon. Il y en a 75 pour les Alliés et 81 pour les Allemands. Chaque unité dispose de « points d'opération » qui peuvent être employés soit pour le mouvement ; soit pour le combat ; soit encore une combinaison des deux. Ces points sont attribués en fonction du type d'unité, de la position occupée et du commandement (H.Q.).
Le joueur-allié doit à tout prix préserver ses lignes de ravitaillement le long du couloir d'offensive des blindés, ce qui l'oblige à laisser des forces en arrière, tout au long de sa progression. La météo joue un rôle primordial. Le mauvais temps cloue au sol l'aviation alliée, supprimant le ravitaillement et les renforts destinés aux éléments parachutés derrière les lignes ennemies, ainsi que l'appui au sol des blindés.
Les déplacements du curseur sur la carte (31 × 30 hex) sont peu agréables, surtout lorsqu'il faut passer d'une zone de combat à l'autre.
Cet excellent jeu tactique est réservé aux wargameurs confirmés, de par sa grande complexité. Jeu en solitaire (côté Alliés uniquement) ou à deux, le programme étant alors arbitre.

EN BREF

Disquette pour Apple. Édité par SSI (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : un à deux jours par partie. Sauvegarde possible à la fin de chaque tour de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JOHNNY REB, LA GUERRE DE SÉCESSION

Ce wargame, adversaire ou arbitre entre deux joueurs, qui a pour thème la guerre civile américaine, se déroule sur une page d'écran graphique représentant une zone de nature séparée verticalement en deux par une rivière. Le joueur choisit son camp, la durée de la partie, et la quantité de pions infanterie, cavalerie et artillerie de son armée — sans dépasser vingt pions par type. Cela permet de faire des parties dont la durée varie entre trente minutes et deux heures.
Le tour de jeu consiste à déplacer (ou non) ses pions infanterie et cavalerie à mesure qu'ils se mettent à clignoter. Avec les pions artillerie, le joueur a le choix entre se déplacer et tirer. Pour tirer, il faut indiquer une des huit directions offertes, puis la portée du tir (jusqu'à 20 cases). Toutes les unités situées dans la case visée ou l'une de ses voisines sont touchées. Avec les pions d'infanterie et de cavalerie, il suffit de les mettre au contact d'unités adverses pour qu'automatiquement le combat soit engagé et résolu. Les unités battues lors d'un tour sont affaiblies.



Ce qui se manifeste par un changement de couleur (plus sombre). Elles ne combattent plus, dès lors, qu'avec une force résiduelle ; et peuvent être limitées en mouvement ou tout simplement disparaître.
Comme dans la plupart des wargames sur écran, à cases carrées, il faut une dizaine de minutes pour bien lire l'écran, différencier les unités et leur degré de fatigue. Passé ce temps d'adaptation, le jeu est facile et très agréable à pratiquer, que l'on soit ou non un fana de wargames. Au total, un jeu réussi (en français).

EN BREF

Cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64 et Oric-Atmos. Édité par M.C.C., distribué par Vifi International (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 30 minutes à 2 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KNIGHTS OF DESERT

Un wargame conçu et réalisé par la célèbre maison d'édition américaine Strategic Simulations Inc., qui comblera les passionnés de wargames classiques sur hexagones, avec pour thème la Seconde Guerre mondiale et plus précisément la campagne d'Afrique menée par Rommel à partir de mars-avril 1941. Que vous jouiez contre l'ordinateur (du côté allemand ou anglais) ou contre l'un de vos amis, vous serez confronté à l'un des problèmes les plus intéressants en la matière : la logistique. Et notamment les problèmes de ravitaillement en carburant. Pour le joueur anglais, disposant toujours de ressources suffisantes, il faudra habilement manœuvrer pour contraindre les unités allemandes à refluer au-delà d'El Aghélia sans pour autant se couper des bases de ravitaillement. Le problème est d'amasser peu à peu des stocks suffisants. Pour le joueur allemand, disposant de puissantes unités blindées, il faudra savoir utiliser le carburant à bon escient. Et chaque goutte compte quand il s'agit de repousser les Anglais au-delà d'Alexandrie. Chaque tour de jeu invite les joueurs à choisir des priorités de distribution de carburant, ce qui constitue une réelle innovation dans l'univers des wargames. Le wargame prend avec *Knights of desert* sa dimension la plus fine, celle qui fait le plus appel à l'intelligence des joueurs et à leur sens stratégique, tactique et économique. Au terme de douze tours de jeu, le vainqueur est désigné.

EN BREF

Disquette et cassette pour Apple II, Atari 800 XL, Commodore 64 et TRS 80 mod. II. Édité par Strategic Simulations Inc. (550 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

SIX-GUN SHOOTOUT. Un wargame de qualité qui vous permet de vous mettre dans la peau de John Wayne dans *Rio Bravo* ou des frères Dalton. Edité par SSI. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

WORLD WAR III. Wargame de bonne facture. Sans doute l'un des mieux réalisés pour Amstrad. *Cassette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone B.

1815. Wargame napoléonien (infanterie, artillerie, cavalerie) classique. Possibilité de construire son champ de bataille. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Cobrasoft. Distribué par Général. Prix zone C et D.

GERMANY 85. Wargame de facture classique à cases hexagonales simulant un conflit limité sur la frontière est-ouest... en 85. *Cassette pour Commodore 64/128.* Edité par Transatlantic. Simulations. Prix zone B.

AMIRAL GRAAF SPEE. Arcade sur le thème de la chasse au célèbre cuirassier allemand. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone A.

RED COATS. Wargame classique sur le thème de la guerre de Sécession. Cassette pour Amstrad. Distribué par Général. Prix zone B.

ARCADE-WARGAMES

Une fois encore, l'habileté du joueur et la gestion du jeu au joystick interviennent pour améliorer l'accessibilité des wargames. Dans Théâtre Europe ou Battle for Midway, la tactique et l'habileté sont soigneusement séparées. C'est l'occasion pour les amateurs de jeu d'adresse de franchir le pas qui les sépare encore du jeu de réflexion.

CODENAME MAT



Les Myons attaquent le système solaire. Et vous êtes commandant du U.S.S. *Centurion.* Vous devez empêcher l'armada ennemie d'arriver jusqu'à la Terre.
Le jeu présente trois niveaux de difficulté ; celle-ci dépend du nombre de planètes que vous aurez à défendre avant que les Myons ne parviennent jusqu'à la Terre : quatre au niveau le plus facile, six au niveau le plus complexe.
Le jeu se termine soit par la destruction de la Terre par les Myons, soit par la destruction de votre vaisseau ou son immobilisation par manque de carburant. Vous pourrez toutefois réparer votre vaisseau et faire le plein de carburant au voisinage des planètes, dans chaque secteur.
À l'intérieur de chaque niveau, vous avez le choix entre un jeu d'arcade et de stratégie — limitée à votre vaisseau — et celui qui comprend la gestion de toutes les flottes de défense spatiale et des forces planétaires sur chacune des planètes du système solaire, en plus de votre vaisseau.
Les mouvements et combats se font à l'aide du joystick. Les commandes de gestion (état du vaisseau, commande des moteurs sub-luminiques, écrans de protection, cartes, radar, saut dans l'hyper-espace) font appel au clavier.
Le graphisme est agréable, mais sans plus. Un jeu moyen, dans la lignée des *Star-Trek* qui existent déjà sur la plupart des machines... (en français).

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464. Édité par Amsfot (99 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de dix minutes à une heure, selon habileté.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

THEATRE EUROPE

1985 : les forces du Pacte de Varsovie s'engouffrent à l'assaut des forces de l'O.T.A.N. Leur but : s'emparer de l'Allemagne de



l'Ouest... Vous avez le choix entre les forces du Pacte de Varsovie et celles de l'O.T.A.N., mais le jeu reste en solitaire contre l'ordinateur. Le programme vous propose trois niveaux de jeu. Les deux premiers niveaux tiennent compte des stratégies existantes des deux super-puissances, le troisième est fonction de la situation sur le terrain.
Ici aussi, au wargame classique est allié un jeu d'arcade avec joystick. Les fanatiques du manche et du bouton ne seront pas déçus et en même temps, la partie réflexion du wargame leur permettra d'aborder un nouveau type de jeu. Innovation : la durée de la partie. Contrairement aux wargames classiques, une partie n'excède pas une heure.
Le jeu est divisé en quinze tours qui représentent chacun une journée en temps réel. Chaque tour comprend des phases concernant les unités terrestres, mouvement, réorganisation et renfort, appui aérien et combat. Suit la phase d'organisation des missions aériennes, supériorité, interdiction, reconnaissance et missions spéciales.
On ne peut parler de conflit en Europe sans évoquer la menace nucléaire.
Le programme prévoit l'utilisation des armes N.B.C. (nucléaires, bactério-biologiques et chimiques). Toutefois vous aurez à marquer un temps d'arrêt de trente secondes avant l'entrée du fatidique code, indiqué sur la carte. Si vous avez opté pour l'option nucléaire, rien encore ne vous oblige à lancer une attaque immédiatement, vous n'avez qu'à rester en attente.
Theatre Europe est une agréable initiation aux jeux stratégiques. Il faut souligner la facilité d'accès et l'originalité qui associe un jeu d'arcade à la simulation stratégique. Le seul petit défaut provient de l'impossibilité de jouer contre un adversaire humain. Espérons qu'il sera rapidement modifié. Nous avons essayé le jeu avec les forces de l'O.T.A.N. et avec les forces du Pacte de Varsovie. Le jeu est plus facile dans le deuxième cas. À la fin de la partie, à la chute de l'Allemagne ou au bout de trente tours de jeu, l'ordinateur vous attribue une note ! (en anglais)

EN BREF

Cassette et disquette pour Commodore 64. Édité par P.S.S. Chez Ère Informatique et réseaux Hachette (140 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : 1 heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BATTLE FOR MIDWAY

Une grande qualité pour un wargame : au classique jeu de simulation, s'ajoute un jeu d'arcade de tir anti-aérien. Le cadre historique est celui de la bataille aéro-navale de Midway, en juin 1942. Trois escadres de la Flotte combinée japonaise convergent vers l'île de Midway. L'une d'elles est la force d'attaque dont le fer de lance est constitué par les quatre porte-avions de l'amiral Naguno.
Commandant des deux groupes d'attaque américains, la Task Force 16 et la Task Force 17, vous devez localiser et couler les porte-avions de la force d'attaque.
Le jeu ne permet pas de jouer les forces japonaises.
Un jeu très prenant, bien qu'il soit destiné aux néophytes du wargame. Et les wargamers confirmés apprécieront la nouveauté que présente le jeu en simultanée (en anglais).

EN BREF

Disquette pour Commodore 64. Cassette pour Amstrad CPC 464, Commodore 64, ZX Spectrum. Édité par P.S.S. (140 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une heure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

POUVOIR

L'action est située en ville, la veille des élections législatives. Pour son grands discours final, le député X est déjà sur la Grand-Place. Le quartier est bouclé par les CRS. Les manifestants arrivent avec pour but de l'empêcher de parler. On peut jouer seul, les CRS contre les manifestants (gérés par le programme) ou jouer à deux, chacun prenant un des groupes. Le jeu présente un double aspect. Dans un premier temps, il consiste essentiellement à déplacer tour à tour chacun de ses hommes, manifestants ou policiers. Les policiers peuvent en outre poser des barrières. Dès que les opposants sont « au contact », le jeu permet d'entrer dans un sous-programme « action », constitué par des séquences de jeu d'adresse simplifié : saut de barrières par les manifestants, jet de pavés sur les CRS, lancer de grenades sur les manifestants. Le jeu est meilleur à deux qu'en solitaire et surtout plus amusant. D'un abord simple et tout public. Au total, le jeu est bon mais vu la richesse du thème, on pouvait s'attendre à mieux.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
type de jeu : tactique et adresse
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

RESCUE RAIDERS

Comment ne pas être intrigué tout d'abord, quand un de ces logiciels présente une règle de dix-huit pages ? Effectivement *Rescue Raiders* n'est pas un jeu d'arcade comme les autres.
Nos lecteurs se rappelleront de *Choplifter* (v. « Jeux d'Arcade »). Eh bien, *Rescue...*, c'est *Choplifter* plus un zest de stratégie ! Vous êtes aux commandes d'un hélicoptère que vous pilotez au joystick. Poussez le manche vers le haut, et l'hélicoptère décolle ; poussez le joystick vers la gauche, et l'hélicoptère va vers... la gauche ! Autre détail, un bouton du joystick commande le lâcher des bombes, l'autre le tir des mitrailleuses, et les deux à la fois, un missile. Mais passons à la stratégie.
Nous sommes dans un lointain futur, et des individus mal intentionnés ont envoyé un commando chargé de bouleverser le cours de la Seconde Guerre mondiale. Mais vous êtes là, prêt à réduire à néant ces terroristes.
Rescue Raiders présente une manière originale de réconcilier jeu d'adresse et jeu de simulation. Bravo !

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIc et IIe. Édité par Sir Tech (430 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : une demi-heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

TOBROUK 1942. Après « Bataille pour Midway » voici, toujours dans l'esprit arcade-wargame, Tobrouk. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Édité par PSS-Ere Informatique. Prix zone B.

CONQUETES

Par l'intermédiaire des jeux de conquêtes, les amateurs de « rapports de force » sont contraints d'aborder d'autres dimensions que celles ayant trait à la guerre ou à la conquête de territoires. Rien ne se fait ici sans le soutien d'une économie ou d'un réseau d'alliances. Plus raffinés que les wargames, les jeux d'alliance et de conquête abordent tous les domaines, depuis la naissance de l'empire romain jusqu'aux « ruées vers l'ouest » galactique en passant par l'Europe du début de ce siècle.

IMPERIALIS

C'est le plus récent des jeux ayant pour thème la confrontation URSS/États-Unis. Le programme, adversaire ou arbitre, vous offre le choix du camp, Kremlin ou Maison-Blanche. Votre objectif : dominer le plus possible de régions sur un planisphère qui en compte vingt-quatre.

Le thème du jeu est donc davantage celui de l'influence que de la guerre. L'intervention militaire n'est que l'un des points d'un menu qui comprend également infiltration d'agents, aide aux gouvernements locaux, guerilla, etc. Dès qu'une zone est sous votre influence, votre « présence » pourra y être renforcée par l'installation d'une base militaire.

La notion de « prestige régional » est importante. Une zone encore « neutre » tombe d'autant plus facilement dans votre sphère d'influence, qu'elle est entourée de zones acquises à votre cause. C'est ce qu'on a appelé « la théorie des dominos ».

Outre les armées terrestres, chaque joueur dispose de cinq flottes dont les déplacements constituent autant de moyens de pression diplomatiques. Elles peuvent également appuyer une intervention militaire.



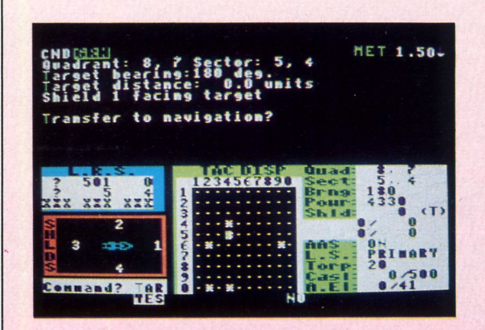
Ce jeu géopolitique se double d'un jeu économique. À la restriction du budget militaire correspond une certaine prospérité, mais aussi une perte d'influence. À l'inverse, en dépensant plus de 10 % de votre produit national brut, vous aurez plus d'influence, mais moins d'argent au tour suivant. La guerre nucléaire est considérée comme un échec de la guerre d'influence ou d'interventions militaires localisées. Une excellente simulation (en français).

EN BREF

Cassette pour Thomson MO 5 et TO 7.
Édité par Coktel Vision (140 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une demi-heure à une heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

STARFLEET

Starfleet, version 2.1, édité par Cygnus aux États-Unis, est le plus récent et le plus complet des jeux de simulation que nous avons pris l'habitude de nommer des « Startrek », en référence à la grande épopée télévisuelle américaine. Cette « conquête de l'Ouest » galactique, qu'on le veuille ou non, fait partie de notre culture et se range avec facilité dans un programme. En effet, il s'agit avant tout de gérer un vaisseau.



Et les ordinateurs sont faits pour gérer variables et paramètres par kyrielles. La boîte de jeu comprend une disquette et un manuel d'instructions de 110 pages ! C'est dire la complexité du jeu et, pour peu qu'on s'y accroche un peu, le prodigieux intérêt qu'il sait déclencher. Disons-le franchement : *Starfleet* ne propose rien d'original, et le graphisme est assez sommaire ! Et pourtant ! Vous ne passerez pas une heure au clavier dans être définitivement sous le charme. Après une bonne trentaine de programmes de la famille des Startrek, on est encore pris. Pris par la localisation des vaisseaux krellans adverses. Pris par la programmation des lasers, des phasers ; par les économies de « bouclier » et de sauts dans l'hyper-espace. Bref, on marche comme dans un western et on ne peut quitter le vaisseau. Normal, on en est le capitaine !

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc disposant de 64 Ko. Édité par Cygnus (E-U), en anglais. Chez Sivéa (675 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : illimitée, plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

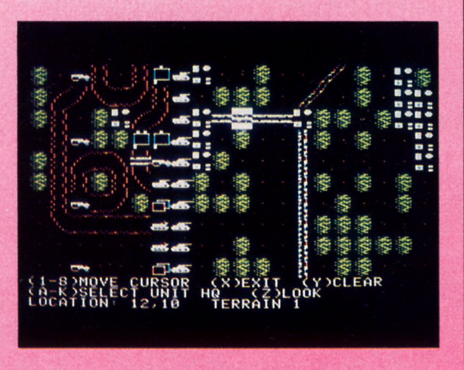
BATTLE FOR NORMANDY

A l'heure où sortent toujours autant de films et livres sur le sujet, *Battle for Normandy* est tout à fait d'actualité. Mais c'est surtout un excellent jeu de simulation et de réflexion. Toutes les données stratégiques et tactiques historiques se retrouvent dans cette simulation de la célèbre opération Overlord. Pour vaincre le programme de jeu ou votre adversaire humain, que vous jouiez du côté des forces alliées ou allemandes, il vous faudra faire preuve d'un esprit d'organisation particulièrement affûté. La mise en place de « têtes de pont », essentielle à tout débarquement, pose de très nombreux problèmes, quand bien même les forces adverses sont prises à revers par des unités parachutées. Le facteur temps reste crucial.

EN BREF

Disquette pour Apple II et Atari 800 XL. Édité par Strategic Simulations Inc. (450 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BATTLE GROUP



Tous ceux qui ont un *Apple*, un *Commodore 64* ou un *Atari*, et qui sont fanas de wargames connaissent les jeux S.S.I... De *Tigers in the snow* à *Knights of desert*, en passant par *Geopolitique 1990* et *Battle for Normandy*, la société Strategic Simulations n'en finit pas de fournir aux amateurs, les jeux de simulation qui comptent parmi les plus raffinés. Celui-ci s'adresse aux passionnés de combats tactiques entre blindés pendant la Seconde Guerre mondiale. Les 18 pages de règles (en anglais) fournies avec la disquette permettent d'entrer en jeu sans trop de difficulté. Rarement l'occasion nous fut donnée d'avoir à choisir entre autant d'options de jeu.
Le programme est arbitre ou adversaire entre deux joueurs. Comme adversaire il joue, selon vos goûts, les Alliés ou les Allemands, à des niveaux variables, avec ou sans handicap, en suivant ou non des scénarios pré-établis. Ou encore en construisant de toutes pièces une carte pour les amateurs de stratégie pure. Une carte pour laquelle vous devrez indiquer la densité de végétation, la présence ou non d'une rivière, la quantité d'escarpements... Nous n'en finirions pas de vous décrire les options possibles.
L'adversaire n'est visible que s'il peut être réellement aperçu de l'endroit où sont vos chars. Les tirs eux-mêmes obéissent aux probabilités de toucher une cible avec une dizaine de paramètres (le programme en Basic déterminant le pourcentage de réussite au tir est fourni en fin de manuel).
Il va de soi qu'un tel jeu, même s'il est admirablement documenté, n'est pas à la portée du débutant. Ce serait pour lui une déception. En revanche, l'amateur de wargame « craquera » définitivement et n'est pas prêt de cesser de pratiquer *Battle group*.

EN BREF

Disquette (750 F) pour Apple II+, IIe et III (minimum 48 Ko), Commodore 64 et les Atari (8 bits). Édité par S.S.I., distribué par Sivéa.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques heures à plusieurs jours par partie (en plusieurs fois !).
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

STRATEGY

Un cocktail réussi entre le jeu de stratégie (jeu de conquête), le jeu économique, et ce qu'on pourrait appeler le « wargame d'adresse ». Nous y reviendrons... Seul contre l'ordinateur ou à deux, le joueur a pour but de conquérir le plus possible de pays. Pour cela il doit d'abord contrôler l'économie de son pays. La répartition entre les « ouvriers » et les « soldats » modifie les variables « bénéfices » et « natalité ». Déjà, le joueur est face à une option de mobilisation immédiate faisant baisser la natalité et une option à plus long terme consistant, dans un premier temps à faire croître sa population et prospérer son économie.
Le jeu est soigneusement réglé et l'on s'aperçoit vite qu'une économie de guerre favorise la croissance (! !).
Le joueur peut acheter des chars et du fuel pour les faire rouler. Viennent ensuite les déplacements. Toujours à l'aide des touches-flèches et « enter », le joueur choisit ses déplacements de troupes et de chars vers les frontières des pays limitrophes. Au menu, figurent également l' « attaque » et l' « invasion ». L'attaque a lieu quand la frontière adverse est défendue. L'invasion, quand les troupes adverses sont éliminées. Le joueur peut alors faire pénétrer ses troupes librement. En cas d'attaque, le joueur passe à la phase wargame d'action ! Sur un terrain de marqué de points où apparaissent les unités adverses, le joueur doit disposer ses troupes dans le temps imparti.
La phase de jeu est astucieuse. Le joueur dispose

d'un capital en points au début de son tour, qu'il dépense comme bon lui semble, dans l'ordre qui lui convient. Tout coûte des points. Quand le potentiel est à zéro ou que le joueur choisit de passer la main, son tour de jeu est fini. Un char ne coûte que 4 points et un soldat ou un déplacement un point seulement. Alors que l'option ESPIONNAGE vaut 30 points ! Mais elle permet au joueur l'accès au tableau de répartition des forces armées adverses. La valeur des renseignements fournis dépend du potentiel en points dont dispose le joueur au moment où il choisit cette option.

Assez lent au début, *Strategy* devient de plus en plus passionnant à mesure que le temps s'écoule. Il le devient plus encore quand, après une invasion, il est possible d'utiliser à son profit l'économie du pays conquis. Les attitudes sont multiples, tant du point de vue économique que stratégique. Le pays d'origine peut, par exemple, être dédié à la production tandis que le pays occupé fournit des troupes. Ou l'inverse. Ainsi, peu à peu les joueurs forment des blocs qui s'opposent.

Le joueur peut sauvegarder sur cassette les situations qu'il désire reprendre ultérieurement. C'est heureux, car à mesure que chacun dispose d'un plus grand nombre de pays, le tour de jeu s'allonge.

EN BREF

Cassette (180 F) et disquette (200 F) pour CPC 464, 664 et 6128. Editée par Norsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

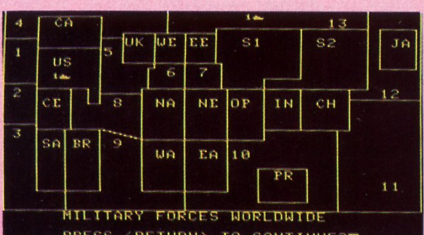
REACH FOR THE STARS

Reach for the stars, inspiré par le jeu *Stellar conquest* de la gamme des mini-wargames *Metagaming*, est le plus achevé des jeux de colonisation galactique. Ici l'ordinateur ne se comporte pas comme à son habitude comme *un* adversaire, mais comme *plusieurs* adversaires (jusqu'à quatre) ayant des comportements différents. Ce qui permet le meilleur des jeux en solitaire qui se puisse trouver. Rien n'empêche bien sûr de jouer contre des adversaires en chair et en os. Ce n'est pas désagréable non plus. Population, capacité industrielle, niveau social, défense planétaire, transport, environnement, etc. sont quelques-uns des paramètres qui interviennent en cours de partie.

EN BREF

Disquette pour Apple II et Atari 800 XL. Edité par Stratégic Studies Group (765 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

GEOPOLITIQUE 1990



La simulation de la confrontation Est-Ouest est, comme dans la réalité, un immense « jeu » de rapport de force et d'influence qui s'appuie sur le contrôle de seize zones ou pays « mineurs » (sic). Le déplacement de forces militaires n'a souvent pour but que d'affirmer une présence, une menace potentielle. Ce grand jeu du « partage du monde » (cf. la conférence de Yalta) n'est pas sans rappeler le jeu de société *Risk* (un wargame simple) et ne débouche pas nécessairement sur une confrontation directe. *Géopolitique* 1990 nécessite du joueur qui s'oppose à l'Union Soviétique (gérée par l'ordinateur) de nouer des relations économiques, diplomatiques ou militaires et de gérer avec minutie ses investissements financiers dans la création de nouvelles armées. Un très grand jeu diplomatique, économique qui se transforme en wargame avec l'échec de l'équilibre des forces.

EN BREF

Disquette par Apple II, Commodore 64. Edité par Stratégie Simulations Inc (450 F).
Accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

FORTRESS



Le but du jeu est d'occuper ou de contrôler le plus grand nombre de cases d'un damier 6 × 6 à l'aide de ses châteaux. Les pions-châteaux ont notamment pour caractéristique de créer autour d'eux des « zones de contrôle » (marquées par un drapeau à la couleur du joueur qui a posé le château). Les cases contrôlées sont celles qui ont un côté commun avec la case où se trouve le château. Cela se complique singulièrement lorsqu'on découvre qu'un château adverse, par sa simple présence à proximité, peut purement et simplement faire disparaître les drapeaux : le contrôle des cases est annulé. Un niveau est encore franchi avec la fortification de chaque château. Et il existe trois niveaux de fortification ! *Fortress* est un jeu très accessible mais qui se révèle être, à l'usage, à haut niveau de complexité. Le programme propose cinq adversaires aux comportements stratégiques différents.

EN BREF

Disquette pour Apple II et Atari 400 à 1200 XL. Édité par Strategic Simulations Inc. (550 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 10 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ET AUSSI...

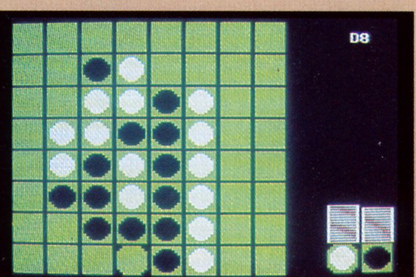
DIPLOMACY. Une superbe version informatisée du célèbre jeu d'Avallon Hills. Par le jeu des alliances et des trahisons, vous tentez de vous tailler de vastes empires. Vous pouvez jouer jusqu'à 200 tours, du printemps 1900 à l'automne 1999. Un must pour les amateurs de Diplomacy heureux possesseurs d'un IBM ! *Disquette pour IBM-PC, AT, XT avec 256 K de mémoire minimum et carte graphique.* Edité par Avalon Hill. Prix zone E.

GRANDS CLASSIQUES

Les logiciels des jeux d'échecs, de dames, Bridge, Othello/Réversi, Tarot sont au rendez-vous des amateurs de jeux classiques. Ils constituent, notamment aux échecs, des adversaires de plus en plus difficiles à battre, sans atteindre pour autant le niveau des joueurs « classés ». On est encore loin des prédictions optimistes misant sur une victoire rapide et totale de la machine sur l'être humain. Un grand absent, le go ! Le plus stratégique de tous les jeux manque à l'appel et aucun éditeur de jeux ne semble vouloir l'inclure à court terme dans son catalogue.

OTHELLO COMPETITION

STAR



Le programme d'Othello/Réversi *Comp'oth*, vainqueur du tournoi organisé au Sicob par *L'Ordinateur Individuel,* n'est pas celui qui sera commercialisé sous forme de disquette. Celui du tournoi disposait en effet d'une carte 68000 permettant d'accélérer les processus de recherche. Cela dit *Comp'oth* est un excellent programme.

Pour l'évaluer à sa juste valeur, nous l'avions confié à Paul Ralle, champion du monde 84 d'Othello. L'ex meilleur joueur du monde ne nous a pas caché sa surprise, perdant les trois premières parties rapides !

Aux quatre premiers des neuf niveaux de jeu, le programme affiche sa réponse dans un temps variant de 1 à 10 secondes. Il joue bien tactiquement et sa rapidité ne doit pas laisser penser qu'il joue à la va-vite. La concentration s'impose. Au cinquième niveau, il cherche à former des alignements de quatre pions à sa couleur sur les bords. Au sixième (2 minutes par coup), il joue vraiment très bien et pousse notre champion à donner le meilleur de lui-même. La faiblesse de sa bibliothèque d'ouvertures (3 premiers coups) est compensée par une bonne profondeur d'analyse tout au long de la partie (au moins 6 demi-coups).

S'il peut surprendre de temps à autre un joueur de club, il ne saurait pourtant lui résister bien longtemps. Le joueur tout venant trouvera avec *Comp'oth* un excellent adversaire, à pratiquer aux trois premiers niveaux, où il conjugue rapidité et qualité de jeu.

Son utilisation est très souple. Il est en effet possible de rejouer ses coups (en remontant jusqu'au premier), de changer de couleur en cours de partie, etc. C'est actuellement, et de loin, le meilleur programme d'*Othello* existant sur micro-ordinateur (en français).

EN BREF

Disquette par Apple II +, IIe et IIc. Edité par M.C.C. Distribué par Vifi International.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

durée d'une partie : de 10 à 90 minutes selon le niveau.

originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

SARGON III POUR APPLE II



Dan et Kate Spracklen avaient jusqu'à présent réalisé les meilleurs programmes pour machines électroniques jouant aux échecs. Ils viennent cette fois de faire paraître le tout meilleur programme pour micro-ordinateur. *Sargon III* surclasse vraiment tous ses concurrents. Jugez plutôt : une bibliothèque d'ouvertures comprenant 68 000 positions, une horloge interne permettant, par exemple, au niveau 6 de jouer quarante coups en une heure cinquante minutes (chaque



coup consommant un temps très variable), quarante exercices (mats, ouvertures, combinaisons tactiques, stratégiques, finales) et cent sept parties célèbres ! Comment peut-on loger tout cela sur deux disquettes ? Mystère. Le système permet de sauvegarder une partie en cours, de la revoir coup par coup et de l'imprimer. Il est enfin possible de proposer le nul à cet adversaire redoutable, à moins qu'il en ait déjà fait l'annonce par pat, règle des cinquante coups ou répétition de position. Impressionnant !

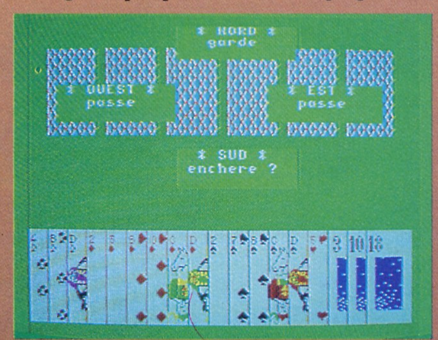
EN BREF

Deux disquettes pour Apple II. Edité par Hayden Software (795 F).
Accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
Durée : au blitz à plusieurs heures
Originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
Nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

TAROT



Il est assez exceptionnel et tout de même paradoxal qu'un programme particulier soit à lui seul un argument pour le choix d'un micro. C'est la chance du *VG 5000* avec ce jeu de Tarot. Car si les possesseurs de ce micro n'ont pas le droit d'hésiter un seul instant (qu'ils jouent au Tarot ou qu'ils désirent découvrir ce « grand classique »), nous nous demandons même si l'on ne peut aujourd'hui conseiller le *VG 5000* avec ce programme comme « machine à jouer au Tarot ». Avouons tout de suite que nous avons été grisés ! Certes nos spécialistes du Tarot nous ont signalé quelques faiblesses du programme,

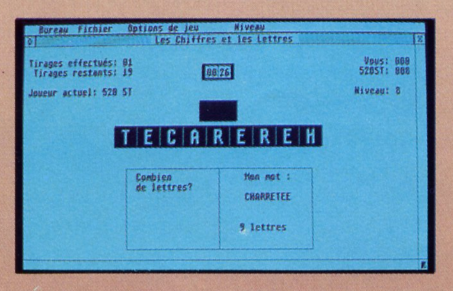


mais les autres « taroteurs » moyens de la rédaction n'ont pu se détacher qu'à grand-peine du jeu.
Le programme joue trois mains et vous laisse la quatrième. Vous pouvez donc vous retrouver face à trois « joueurs informatiques » (si vous avez pris) ou associé à deux d'entre eux en défense si le quatrième est l'attaquant. Les règles respectent scrupuleusement celle de la Fédération Française et la présentation est très bonne. Un petit reproche, l'absence de confirmation au clavier à la suite d'un choix : une touche appuyée par mégarde et vous voici contraint de jouer une donne entière dénuée d'intérêt. Ce détail mis à part, des heures de passion vous attendent.

EN BREF

Cassette pour VG 5000 Philips. Edité par Nice Ideas.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : cinq minutes par donne
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

DES CHIFFRES ET DES LETTRES



Voyelle, consonne, voyelle, consonne..., etc. Plus besoin de présenter le plus ancien des jeux de la télé. C'est la reproduction fidèle du jeu *Le compte est bon*, et un peu moins du jeu *Le mot le plus long*, puisqu'il n'utilise comme base de données que le *Petit Larousse* (et pas le p'tit Bob ou petit Robert). Cela dit, vous n'êtes pas prêt de le battre ! Il trouve le compte exact dans 94,6 % des tirages et dans 4,3 % à 1 du résultat demandé. Bref, il piétine dans 1,1 % des cas. Nous avons vérifié qu'il effectue ce travail dans tous les cas en moins de 6 secondes pour les comptes exacts et au plus en 12 secondes pour les comptes approchés. Remarquable !
Côté « lettres », il trouve le meilleur mot (entre 2 et 9 lettres) parmi 70 000 mots et dérivés, extraits du PLI (édition 85). Carrément décourageant, il trouve les 8 ou 9 lettres possibles en moins de 20 secondes. Dominique Laurent et Jean-Christophe Lejeune peuvent se vanter d'avoir réalisé le meilleur *Des chiffres et des lettres micro* jusqu'à présent.
A jouer entre amis (avec le programme pour arbitre) ou contre les candidats de la télé. Voire, contre lui, avec peu d'espoir de faire mieux... ou tout simplement s'entraîner... (en français).

EN BREF

Cassette et disquette pour Atari 520 ST, QL Sinclair, Amstrad CPC 664 et 6128. Edité par Atarisoft (240 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 1 minute à plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

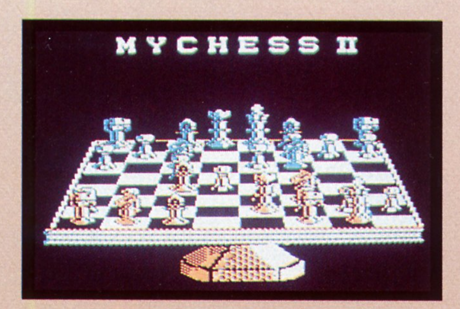
BRIDGE CONTRACT II

Assez curieusement, le bridge semble résister aux investigations des programmeurs. *Bridge contract II* n'est guère meilleur que ses prédécesseurs réalisés pour d'autres machines, et notamment *Apple*. Un point pour le graphisme, on voit des cartes et non des donnes résumées. Ce programme est surtout à déconseiller aux débutants : il met en œuvre un système d'enchères purement anglo-saxon. Aucune chance de le retrouver sur les tables françaises. Pour les amateurs, précisons qu'un seul joueur est humain (Sud) ; que, si le contrat est joué par Nord, c'est Sud qui prend sa place. Le programme affiche le nombre de points d'honneur, mais ne tient pas compte des plus-values de distribution et de soutien. Le système d'enchères est dérivé d'un ♣ artificiel, avec un sans-atout faible (13-15). La seule convention décrite est le 2 ♣ Stayman. Le programme ne semble pourtant pas s'en préoccuper. Un petit « plus » en attaque. Ce qui ne peut sauver le programme. Bref, encore du pain sur la planche pour avoir un bridge correct sur ordinateur.

EN BREF

Cassette pour Remotech MTX 512. Edité par Continental Software.
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : quelques minutes par donne
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

MYCHESS 2



Ce programme a été conçu par le Californien David Kittinger, auteur de la fameuse série des *Constellation*. En fait, *Mychess 2* est un programme très voisin du *Constellation*, mais plus lent à cause de l'horloge pas très rapide de l'*Apple*. Excellent programme, belle présentation, fonctions multiples et intéressantes : indiscutablement une réussite pour l'instant injustement méconnue.

EN BREF

Disquette pour Apple II (535 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : blitz ou partie normale
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour les graphismes)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

REVERSI CHAMPION POUR ORIC 1 ET ATMOS

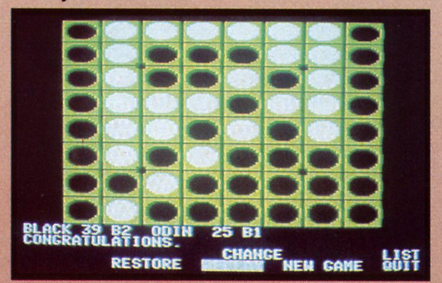
Tout le monde connaît l'Othello/Reversi et nombre de nos lecteurs ont appris à jouer en lisant la rubrique de notre collaborateur François Pingaud.
Le programme-adversaire, contre lequel on joue en solitaire, propose 15 niveaux de force, avec pour chacun une option « débutant » ou « expert ». Le temps de réflexion du programme varie entre une seconde au niveau 1 à ... l'infini, au niveau 15 (le joueur interrompt la réflexion du programme quand il le désire). Le curseur, qui permet au joueur d'indiquer la case où il va jouer, indique en outre tous les coups possibles. A tout moment il est possible de faire « marche arrière » et de reprendre la partie quelques coups avant (... l'énorme bêtise qui vous a fait perdre la partie). Il est également permis de demander conseil au programme. Ces conseils « d'ami » sont, semble-t-il, un peu perfides puisque toutes les parties jouées en suivant, coup après coup, ces indications ont été perdues. Une option à utiliser avec précaution ! Au total, un excellent programme qui, par ailleurs, a reçu l'agrément de la Fédération française d'Othello.

EN BREF

Cassettes (avec règles en français), par Oric 1 et Atmos. Edité par Loriciels, 160, rue Légendre, 75017 Paris. (140 F).
durée : 20 minutes
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ODIN

Excellent programme d'Othello/Réversi, il reste à ce jour un des meilleurs.



EN BREF

Disquette pour Apple. Édité par Odesta. 450 F environ.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de dix minutes à une heure
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

QL CHESS

Ce programme, conçu par l'anglais Richard Lang, est un peu surfait. Il passe pour être le meilleur de tous sur ordinateur individuel parce qu'il a terminé premier ex aequo au 4e championnat du monde des micros en septembre 1984 à Glasgow. La vérité oblige à dire que cette victoire (partagée en quatre d'ailleurs) fut très heureuse. Par contre, la présentation est très réussie et les fonctions nombreuses et bien expliquées.

EN BREF

Disquette pour QL Sinclair (350 F).
accessiblité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : blitz ou partie normale
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ET AUSSI...

OTHELLO MASTER. Un jeu d'othello d'un très faible niveau. Joli graphisme en perspective : on aurait mieux fait d'utiliser la place en mémoire pour améliorer le programme. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone B.

REVERSI CHAMPION (pour Amstrad) : nettement moins bon que son homologue sur Oric-Atmos (v. ci-contre). *Cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128.* Prix zone C.

CYRUS II CHESS. Un programme d'échecs aux fonctions agréables (mais classiques) ; un inconvénient majeur : il joue vite mais mal ! *Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128.* Prix zone B et C.

MINI-BRIDGE. Ce n'est pas un vrai bridge, mais plutôt une initiation fort réussie. Intéressant pour apprendre le jeu de la carte. *Cassette pour Thomson MO5 et TO7-70.* Edité par Edil Belin. Prix zone C.

CHESS 7.0 Un programme d'échecs de force acceptable. Moins performant que QL Chess et surtout Sargon III. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

3D VOICE CHESS. Jeu d'échecs... parlant. Niveau débutants et moyens. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Prix zone C et D.

COLOSSUS CHESS 4. Jeu d'échecs de bonne qualité pour débutants. Edité par CDS Software. *Cassette et disquette pour Amstrad et Commodore 64/128.* Prix zone B.

CHALLENGER. Othello/Reversi de niveau moyen. *Cassette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone C.

BRIDGE PLAYER. Un bridge complet en notation Stayman et Blackwood, réservé aux amateurs. *Disquette pour Amstrad PCW 8256.* Edité par CP Software. Prix zone C.

AMSTRADAM. Jeu de dames rapide, adapté aux débutants. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone B.

BACKGAMMON. Adaptation du célèbre jeu de société. *Cartouche MSX.* Prix zone D.

JEUX DE SOCIETE

Peut-on parler de jeux de société quand l'ordinateur et le programme sont les seuls interlocuteurs du joueur ? Tout le problème est là ! Rien n'est plus accablant que de jouer au Monopoly sur ordinateur : l'ordinateur lance les dés, le sien et le vôtre, déplace les pions, achète, construit... tout le plaisir de jouer, de discuter, de marchander, a disparu ! La transposition d'un jeu de table à l'écran est un art difficile et sans doute pas toujours souhaitable. En revanche, les jeux rapides, dits « apéritifs », deviennent sur ordinateurs de vrais compagnons de jeu et remplissent bien mieux leur office que les adaptations à l'écran de jeux de société.

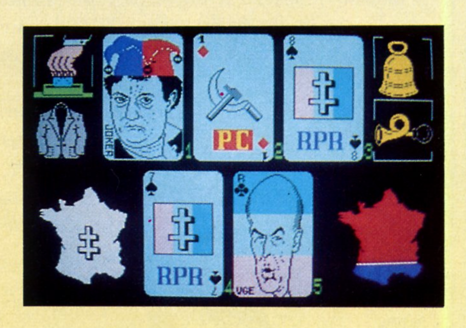
TENSIONS

Ce jeu de poker paramétrable présente une originalité : vous voyez le visage de vos adversaires et leurs mimiques à mesure que le jeu évolue (sourires, grimaces, yeux fermés, regards en coin, etc) ! C'est évidemment une inépuisable source d'informations pour qui domine un peu ce très grand jeu qu'est le poker. Mais attention au bluff ! Une grimace peut être une tentative de désinformation à long terme ou d'intox immédiate. De surcroît, si vous parvenez à éliminer vos trois adversaires informatisés, vous aurez droit en prime à une séance de strip-tease, non pas de vos adversaires (des gangsters), mais d'une ravissante créature animée.
En début de partie vous avez le choix entre une partie « standard » (trois adversaires) et une partie à paramétrer. C'est-à-dire, pour laquelle il vous faudra indiquer tous les éléments : nombre d'adversaires, nombre de cartes, mode de distribution, « blind » (mise à l'aveugle) minimum, enchère de base, etc. La règle du jeu est rappelée de manière simple et peut aisément vous mettre dans le bain si vous n'avez encore jamais pratiqué ce jeu. Très réussi.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée de jeu : quelques minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (pour voir les adversaires)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

POLITIC POKER

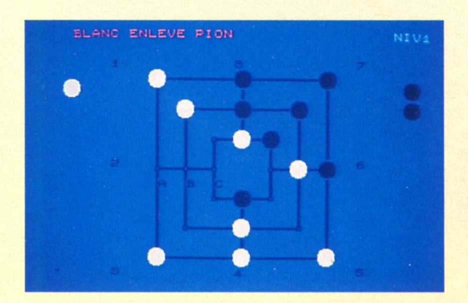


Un poker où les enjeux sont des voix et les cartes les hommes et femmes politiques du moment : Mitterrand le Roi de ♥ ou Krasucki le Valet de ♦, etc.
En plus de la règle classique du poker, il faut jouer pour un parti et garder des cartes de même tendance, plutôt que de faire des combinaisons. C'est amusant, les graphismes sont vraiment réussis... On passe un bon moment. Quand cela va mal, une touche « veste » vous permet de la retourner à propos et de changer de camp par conséquent !

EN BREF

Cassette (100 F) pour Thomson MO 5 et TO 7-70. Edité par Infogrames.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES MARELLES



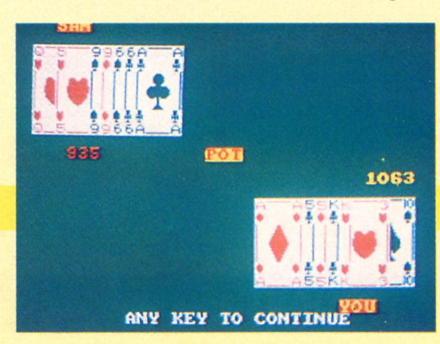
Le jeu des Marelles est un jeu de pions qui a connu un grand succès au Moyen Age. Il renaît aujourd'hui avec l'ordinateur pour adversaire. La version proposée par Free Game Blot (à trois carrés inclus les uns dans les autres !) est à la fois rapide et de bonne qualité, tant tactique que graphique. Elle suit parfaitement les règles classiques : pose de neuf pions à tour de rôle ; déplacement d'un pion d'une intersection vers une autre, voisine et libre ; constitution d'un « moulin », alignement de trois pions qui permet de prendre un pion adverse et possibilité de faire un saut quand tous les pions sont immobilisés par l'adversaire.
L'ordinateur utilise à merveille les différentes ressources offertes par la règle, ce qui lui permet de tenir tête à un joueur de bon niveau. La pose, le déplacement et le saut peuvent être gérés au clavier ou au crayon optique. Un travail impeccable.

EN BREF

Cassette pour M05, T07-70 et Amstrad CPC 464. Edité par Free Game Blot. (145 F.).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 15 à 20 minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SAMANTHA FOX

Une jaquette avec le visage de Samantha Fox, présentatrice de télé, un sous-titre évocateur, « strip poker » et en plus petit « 7 card Stud ». Allez savoir de quoi il s'agit ! D'un strip poker ? Vous avez perdu. C'était juste pour vous faire acheter. Cela s'appelle de la publicité mensongère. Au demeurant, cela permet de découvrir un jeu de cartes vraiment réussi, le *Stud Poker* (voir *J&S* nº 15). Celui-ci, appellé aussi « poker ouvert », se différencie du Poker tout court par le fait que certaines cartes sont exposées lors de leur distribution. Ici, le donneur distribue d'abord deux cartes faces cachées, puis quatre cartes faces visibles et enfin une carte face cachée. Les enchères et surenchères ont lieu dès que chaque joueur reçoit une nouvelle carte ! C'est dire que, si le jeu est assez lent, les sommes jouées montent vite.
Le programme vous permet de jouer une partie où le joueur lutte contre un, deux ou trois adversaires informatisés. On se prend vite au jeu et on a vraiment du mal à arrêter. Le *Stud Poker,* très populaire aux Etats-Unis, a donné naissance à des centaines de variantes. Celle-ci n'est peut-être pas faite pour les flambeurs (trop lente à 7 cartes), mais elle réjouira tous les amateurs de jeux de cartes.



EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (195 F.). Edité par Martech (Grande-Bretagne), distribué par Micropool.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 1 à 5 minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LE JEU GUINESS DES RECORDS

LE JEU MONDIAL DES INVENTIONS

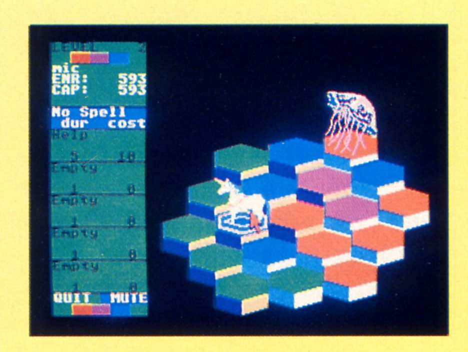
Il s'agit de deux boîtes de jeux différentes, mais dont la similitude des principes de jeux et de présentation nous invite à présenter simultanément.
La vogue des jeux de connaissances semble pour l'instant se confirmer avec ces deux applications informatiques dérivées de ces ouvrages très connus que sont *Le livre des Inventions* et *Le livre des Records.* Les questions tirées au hasard par l'ordinateur parmi dix rubriques de culture générale sont loin d'être faciles. Les joueurs qui concourrent, souvent en présence de spectateurs qui ne manquent pas de prodiguer des conseils amicaux ou perfides, sont dans la situation des participants des jeux radiophoniques : ils ne savent jamais s'ils sont en présence d'une question-piège ou d'une question naïve. Bien que nous ayons pris un certain plaisir à pratiquer ces deux jeux, il nous a semblé que l'éventail de questions était un peu limité. On ne devrait pas retomber sur les mêmes questions au bout de quelques parties seulement, comme c'est le cas...

EN BREF

Disquette pour Apple II, IIe, IIc. Edité par Editions Nº 1 et Editel (300 F.).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 45 minutes environ par partie
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

HEX

Non, il ne s'agit pas du célèbre jeu de liaison qui consiste à relier les bords opposés d'un plateau de jeu hexagonal (voir *J & S* nº 2). Si les hexagones sont également mis en valeur, c'est pour en modifier la couleur. Les 19 hexagones du plateau de jeu changent chacun de couleur lorsque vous y posez votre pion-personnage. Il en va de même pour votre adversaire géré par le programme. La séquence de couleurs est la suivante : vert, rouge, violet, bleu et à nouveau vert. Pour gagner, vous devez faire en sorte que tous les hexagones soient verts. Votre adversaire a un but analogue, mais avec la couleur violette.



Quand deux ou plusieurs hexagones sont de même couleur et contigus, ils changent tous de couleur. Chacun déplace son pion à tour de rôle. Comme le jeu simule un combat magique, vous pouvez utiliser des sorts. Ainsi, le sort « *Help* » autorise le programme à jouer cinq fois de suite pour vous, au mieux ! « *Jump* » vous permet de sauter sur un hex éloigné ; « *Flip* » peut faire sauter des étapes à la séquence de couleurs ; « *Speed* » vous permet de jouer plusieurs fois de suite. Pour gagner, il « suffit » de gagner sur les 120 pages d'écran que propose le jeu.

Que penser de *Hex* ? D'abord, il est très agréable à regarder. Il faut dire qu'il bénéficie de toutes les qualités graphiques de l'*Atari 520 ST*. Et elles sont prodigieuses. Ensuite, on se perd un peu dans la séquence de couleurs. En découvrant que la couleur de bordure de chaque hexagone donne la couleur de l'étape suivante, on se sent mieux. Sur le fond, il est toujours un peu dommage que les jeux ne soient pas épurés. Les « sorts » et toute la gestion des points de sorts qui s'épuisent n'apportent pas grand chose au jeu. Sinon de le rendre... possible. Ainsi n'est-on ni dans le jeu d'aventure ni dans le jeu de tactique. Le joueur prend plaisir à jouer. Mais sans pouvoir élaborer de stratégie. *Hex* est donc à considérer comme un petit jeu tactique à pratiquer pour se détendre !

EN BREF

Disquette pour Atari 520 ST. Edité par Unicorn, en anglais, chez Micro-Vidéo, 440 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 10 minutes à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

OLYMPE



Un damier de 16 cases sur 8. Face à face, les dieux grecs et leurs homologues latins. En solitaire contre l'ordinateur ou à deux avec le programme pour arbitre, le joueur doit d'abord apprendre à reconnaître ces nouvelles pièces et mémoriser leurs capacités de déplacement. Un faux air de jeu d'échecs... Mais quand deux pièces sont au contact, une nouvelle forme de combat s'engage : le décor change et les joueurs défendent leurs pièces dans une arène, manette en main. Le jeu d'adresse et d'astuce prend temporairement le pas sur le jeu stratégique et tactique.
Simple en apparence, *Olympe* est difficile à pratiquer. Hormis les combats à la manette, il faudra réapprendre les ouvertures, les milieux et les fins de parties. Tout comme si, pour la première fois, on vous présentait le jeu d'échecs ! Imaginez un peu ! *Olympe* est un bon jeu, mais qui s'adresse surtout aux joueurs prêts à consacrer beaucoup de temps à sa pratique.

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Free Game Blot.
accessibilite : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

DEDALOS

Un petit jeu tactique bien sympathique ! Le petit personnage que vous guidez est chargé

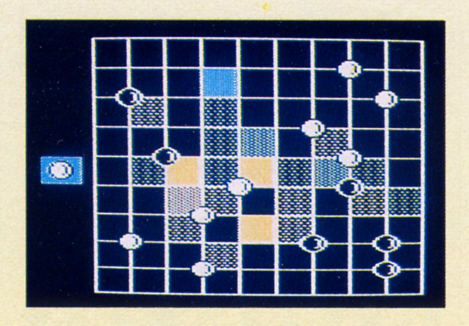
d'éteindre, en les touchant, des flammes groupées par quatre. Pour chaque flamme éteinte, un groupe de barrières pivote, verticalement ou horizontalement. Jamais vous ne devez être en vue de l'un des bords du plateau de jeu. Si c'est le cas, la sanction est immédiate : un rayon laser vous fait perdre une des quatre vies dont vous disposez au départ.
Comment éteindre les flammes en étant sûr de ne pas être à découvert et marquer le plus de points possible ? Telle est la question. Une solution de secours consiste à appuyer sur la touche *copy* pour remettre les barrières comme elles l'étaient au départ, en quinconce. Mais cela coûte autant de points que de fois qu'on fait appel à cette procédure. Cela devient vite prohibitif ! Sachant qu'un seul groupe de barrières pivotera, il ne faudra jamais être séparé du bord par moins de deux barrières. Ce qui n'est pas toujours facile et contraint à suivre des parcours de plus en plus longs. Le risque lié à l'inattention est toujours présent, puisqu'il faut contrôler quatre directions !
L'expérience montre que *Dédalos* se pratique par tranches de 10 à 20 minutes. On a envie d'y revenir, souvent ! Ce qui est un gage de qualité.

EN BREF

Cassette (105 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Editée par Free Game Blot.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CAMELEON

C'est un jeu de pions sur damier (9 x 9 cases) particulièrement original et qui n'aurait sans doute jamais existé sans le secours de l'ordinateur. Les deux joueurs qui s'affrontent doivent jouer à la fois sur les intersections et sur les cases. Une bonne idée.
Un joueur a 10 pions blancs ; l'autre, 10 pions noirs. Le vainqueur est celui des joueurs qui élimine le premier tous les pions de l'adversaire. Lors de la première phase de jeu, la pose des pions, le damier est divisé en quatre zones de couleur : deux orange et deux bleues. A tour de rôle chaque joueur pose un de ses pions sur une intersection libre, dans l'une de ses deux



zones ; les pions blancs dans les zones bleues et les noirs dans les zones orange. Quand tous les pions sont posés, les zones de couleur disparaissent. Il reste 81 cases noires et les 20 pions des joueurs. La seconde phase peut commencer. A votre tour, vous avez le choix entre trois actions : « allumer » une case à votre couleur (le bleu pour les pions blancs), intensifier la couleur de l'une de vos cases allumées ou encore déplacer un de vos pions. Il existe trois intensités de couleur : bleu pâle, bleu moyen et bleu fort. Idem pour les orange. Pour atteindre le bleu fort sur une case, il faudra l'allumer (bleu pâle), puis à deux reprises en renforcer la couleur. La couleur d'une case et son intensité déterminent la mobilité des pions. Un pion entouré de cases noires — neutres — est contraint à l'immobilité. Le long des côtés des cases bleu pâle, un pion blanc ne peut se déplacer qu'en ligne droite. S'il rencontre une case bleu moyen au cours de son déplacement, il peut alors changer de direction à 90° en suivant deux des côtés de cette case. S'il rencontre une case bleu fort, il peut suivre trois des côtés de cette case. Le joueur en phase choisit le chemin de son pion et tente de passer au-dessus d'un ou plusieurs pions adverses. Les pions adverses « sautés » sont éliminés. Il est interdit de passer au-dessus de ses propres pions. Dans certains cas les cases adverses peuvent être « éteintes » au passage du pion.
A l'écran, ce système de règles apparemment complexe est assez rapidement assimilé. Et le jeu est vraiment passionnant. Mais on regrettera qu'il soit seulement « arbitre » et non pas « adversaire ». Une idée à creuser pour les programmeurs d'Atarisoft.

EN BREF

Disquette pour Atari 800 X L et 130 X E. Edité par Atarisoft (200 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : environ une heure par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

CLUEDO. Adaptation du célèbre jeu de société où chaque joueur s'efforce de découvrir le premier l'assassin, le lieu et l'arme du crime. Cassette pour Amstrad. Distribué par Général. Prix zone B.

LAS VEGAS VIDEO POKER. Les jeux de Las Vegas. Un bon soft. Cassette pour Commodore 64. Edité par Mastertronic. Prix zone A.

TIGRES ET CHEVRES. Cassette pour TO 7 + 16K, TO 7-70, MO 5, chez Free Game Blot, prix zone B. Jeu national népalais, présenté dans notre n° 14, le Bagh Chal est un excellent jeu tactique. Le programme, arbitre ou adversaire, est bien réalisé.

MILLE BORNES. Bonne adaptation du célèbre jeu de société. Edité par Initiel. Cassette pour EXL 100. Zone prix A.

MISSION DETECTOR et FORCE 4. Deux petits jeux de réflexion sur PCW. Bataille navale et morpion se retrouvent côte à côte. Disquette pour PCW 8256. Edité par Cobra Soft. Prix zone B.

AWARI. Une des mille variantes des jeux de semis africains, rassemblés sous le nom d'Awélés. Edité par Ere Informatique. Cassette pour ZX Spectrum. Prix zone A.

AWELE. Jeu de semis africain. Edité par Topics. Disquette pour Macintosh. Prix zone E.

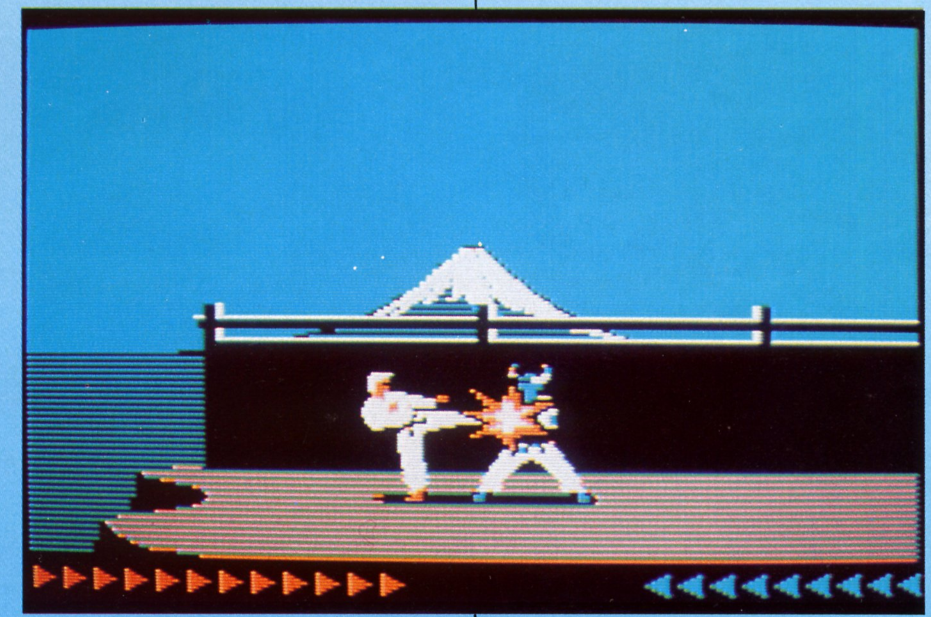
OCTOGONUS. En fait il s'agit de deux jeux, le Jeu des Nombres et le jeu des clowns, basés tous deux sur des octogones dont il faut rétablir la configuration initiale. Des sortes de casse-têtes. Amusant pour les amateurs de permutations genre Rubik's cube. Cassette pour MO5, TO7 et TO7-70. Edité par To-Tek International. Prix zone B.

ISOLEUR. Sur un damier 12 x 12, bloquez l'unique pion de votre adversaire ; il y a 255 (!) niveaux de difficulté. Un jeu sympathique où l'ordinateur n'est pas facile à battre. Cassette pour Amstrad CPC 464. Edité par Sprites. Prix zone B.

ENIGMATIKA. Résolvez des énigmes logiques en un minimum de « coups », chaque coup représentant une demande d'informations. Ces énoncés de Pierre Bellemarre sont amusants et d'un niveau de difficulté intéressant. Cartouche ROM et cassette pour MO5, TO7 (+ extension mémoire), TO7-70. Edité par FIL.

ARCADE

Ce sont les plus nombreux des jeux sur micro. Ils sont rarement intéressants s'ils ne font appel qu'à l'habileté du joueur. Peu à peu, sous l'influence de la passion pour les jeux d'aventure et de rôle, ils sont attirés vers la tactique et la réflexion. Le jeu Karatéka est l'un des plus réussis dans sa catégorie. Il reste un modèle, aux côtés de Choplifter, tant par la qualité graphique, l'animation, que par le « comique » des situations qu'il met en scène.



KARATEKA



Avec « Choplifter », c'est le seul jeu d'arcade qui mérite un réel intérêt. Ce bon vieil *Apple II* réserve encore à ses utilisateurs des surprises graphiques. Celle de *Karatéka* est de taille. Un vrai dessin animé !

Vous guidez un personnage qui tente de délivrer une princesse. L'odieux seigneur qui la retient prisonnière envoie à votre rencontre des karatékas plus ou moins agressifs. Il faudra apprendre à frapper vite et bien et surtout à connaître les différents adversaires, dont le comportement varie. Il faudra vaincre un aigle, franchir une grille pour parvenir enfin au côté de la princesse. A ce moment-là, ne vous mettez surtout pas en garde, elle vous étendrait d'un *atémi*. Un jeu superbe, loin de s'épuiser en quelques heures.

EN BREF

Disquette pour Apple IIe, II c Edité par Broderbund software .
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour parvenir au but. Un quart d'heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

CHOPLIFTER





Il est rare que nous aimions les jeux d'adresse mais quand ils atteignent le niveau de qualité de *Choplifter*, il devient impératif d'en parler ! Commercialisé peu après l'échec de la tentative de libération des otages américains en Iran, *Choplifter* vous met aux commandes d'un hélicoptère qui doit sauver les otages. Le réalisme stupéfiant du graphisme, tant de l'hélicoptère que des otages faisant des signes à l'hélico dépasse tout ce qui s'est vu sur micro-ordinateur pour atteindre la qualité du jeu d'arcade. Votre tâche sera compliquée par la présence de tanks et d'avions, bien décidés à ne pas vous laisser agir. De plus, contrairement à beaucoup trop de jeux d'adresse, il vous faudra des semaines et des semaines de pratique pour espérer atteindre une maîtrise totale du jeu.

EN BREF

Cassette et disquette par Apple II, Commodore Vic 20 et 64. Edité par Broderbund Software et Creative Software (550 F)
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : une dizaine de minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

XARQ

Votre objectif est de pénétrer dans une grande ville-île située sur une planète désertée par ses conquérants humains. Les robots ont (comme il se doit !) pris en main la défense automatique de la ville et il ne vous est plus possible d'y pénétrer sans essuyer les coups de l'artillerie laser qui la protège.
A ce thème ultra-classique s'ajoute cependant une innovation : il faut noyer la ville, seulement protégée par des digues, pour éteindre le réacteur qui l'alimente. Vous pourrez dès lors entrer en ville en utilisant ses canaux, car votre véhicule est un super hors-bord. L'idée de progression aquatique dans une ville que l'on remplit d'eau est originale. Hormis cette idée particulièrement fertile en approches tactiques diverses, le jeu lui-même s'écarte trop peu du « pan-pan-boum-boum » propre au jeu d'arcade pour qu'on y prête une attention plus soutenue.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 6128 et Schneider. Edité par Electric Dreams. Distribué par Micropool (voir carnet), 99 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 3 à 20 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

PACK 2



La disquette propose deux jeux. Le premier, *Galachip*, n'est autre qu'un *space invaders* (eh oui !) ; le second, *Buggy 2*, un parcours dans le désert à bord d'une voiture tout terrain. Les deux se pratiquent à la manette. Les graphismes sont réussis, mais 199 F pour des jeux déjà vus cent fois, c'est cher...

EN BREF

Disquette (199 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Chip, distribué par Innélec.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

RALLY II

Voici une adaptation (encore !) du très célèbre jeu de café *Pole Position*. Sept épreuves à courir, sur sept circuits différents. A l'issue de chaque épreuve, en fonction de vos performances (temps, nombre de sorties de route et de collisions), vous êtes qualifié ou non pour l'épreuve suivante. En cas de disqualification, vous recommencerez à zéro !

Les circuits et les épreuves sont de difficulté croissante. Le niveau de difficulté dépend de la nature du terrain, du tracé du circuit et du nombre de voitures que vous aurez à doubler. Le manche du joystick sert à diriger la voiture, tandis que les deux boutons font office de freins. Pour accélérer, il suffit de lâcher les freins.
Le programme vous offre également la possibilité de concevoir vos propres circuits. Le circuit est divisé en vingt tronçons, que vous allez construire un par un. Sur chacun des tronçons, vous pouvez choisir entre la ligne droite et le virage. La difficulté des virages dépend de trois paramètres : la longueur, l'angle et la direction. Le temps de construction est de l'ordre d'une demi-heure par circuit. Cependant, il faut faire très attention au moment de la définition de la longueur et de la courbure des virages, car la difficulté peut rendre inévitables les sorties de route... et l'élimination rapide. A ces caractéristiques, on peut ajouter : conduite sur glace ou piste : de nuit ou en plein brouillard... (en français).

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464. Édité par Loriciels (160 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : quelques minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BC-II, GROG'S REVENGE

Ce jeu d'arcade-aventure se pratique au joystick. Il conduit le joueur dans l'univers préhistorique. Thor doit collecter des « clams » en évitant tous les pièges et son éternel adversaire Grog. Amusant, mais sans plus. (Les règles, trucs et astuces sont en français).

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. (149 F) Édité par Monaco Computing Corporation.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : un quart d'heure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

QUAKE 1

Simulateur de vol de combat dans un univers de S.F. Le F.L.R. (Front de Libération des Robots !) veut saboter les générateurs de puissance de la Terre. À vous de les en empêcher... Véritable épopée-arcade aux commandes d'un croiseur de combat.

EN BREF

Disquette pour Commodore 64, nécessitant des manettes. Édité par Monaco Computing Corporation. (149 F)
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : 10 à 40 min. par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

DRAGONS

Encore une fois, sous ce nom « type jeu de rôle » se cache en fait un jeu d'adresse. Encore une fois, on le présente comme si c'était une aventure à scénario complexe... Il n'en est rien... Pour ceux qui aiment les jeux en vingt tableaux, où il faut détruire les dragons à coups de joysticks...

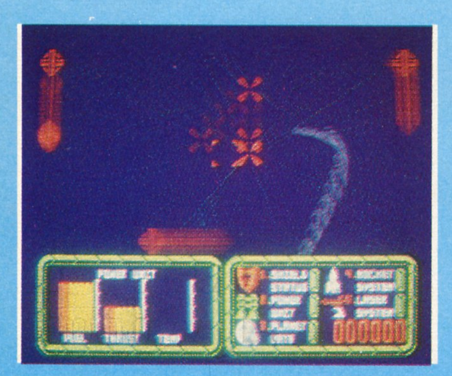
EN BREF

Cassette (99 F) et disquette (149 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Amsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 5 minutes par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

ARCADE

BATTLE OF THE PLANETS

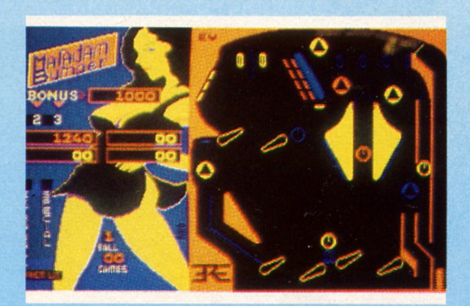
Reprise de l'immortel *Star Trek* sous forme d'un jeu de tactique et d'adresse. Un vaisseau tente d'empêcher des extra-terrestres (hostiles bien sûr !) d'envahir notre système planétaire. Le jeu se pratique à la manette. S'il n'est pas original, il est en revanche remarquablement bien réalisé, tant du point de vue graphique (animations) que de celui de la clarté de lecture de l'écran. S'il convient de détruire les vaisseaux ennemis, il est tout aussi important de bien gérer son vaisseau, en allant se ravitailler ou faire des réparations sur des planètes. C'est un bon jeu tactique.



EN BREF

Cassette (129 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Mikrogen, distribué par Innélec.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MACADAM BUMPER



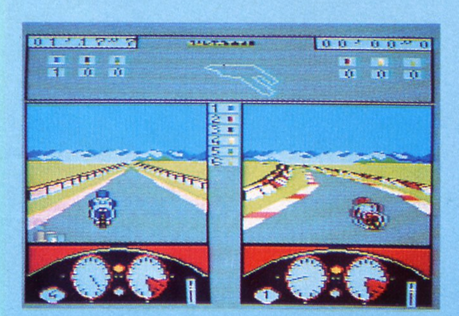
Nous vous avions déjà parlé de *Night Mission* et de *Pinball construction set*, des « flippers » pour *Apple*. Alors pourquoi pas celui-ci ? D'autant que le graphisme est magnifique. Le thème est quant à lui identique : sur le bord de l'écran figurent les éléments constitutifs de tout flip qui se respecte : des bumpers, des bandes de rebond, etc. Chacun d'eux est désigné par une paire de lettres. La première plaçant la forme telle qu'elle est présentée dans le cadre du flip ; la seconde, la retournant. Une croix déplacée à l'aide des touches flèches permet de positionner correctement chaque objet. Il est également possible d'effacer chaque forme installée de manière incorrecte.
Le menu permet d'accéder à la table des paramètres. A vous de choisir la force du rebond, l'élasticité des bandes ou l'inclinaison du flip lui-même. Le plus amusant est qu'il soit possible de faire « tilt » ! Non en secouant votre micro, mais en utilisant trop fréquemment la touche qui simule le fait de secouer l'appareil.
Disons nettement que la construction est réellement la partie la plus intéressante de ce type de jeu. Il faut prévoir — et ce n'est pas facile — tous les comportements de la boule et conce-

voir le « plateau », de manière qu'elle ne se coince pas. On peut, comme il se doit, sauvegarder chacune de ses diaboliques créations, les reprendre, les modifier. Un très beau jeu de construction.

EN BREF

Cassette par Amstrad. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 20 minutes (environ) pour la construction et quelques minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

GRAND PRIX 500 cc



Ce qu'il y a de bien dans *Grand Prix 500 cc*, c'est la qualité de la simulation, non seulement des courses, mais de la moto elle-même. Si vous pilotez bien dans *Grand Prix 500 cc*, vous savez ensuite comment faire fonctionner une moto, en vrai ! Pourquoi ? Parce qu'il vous faudra réellement gérer les vitesses et pour cela utiliser le compte-tours. Vous devrez tenir compte du régime moteur. Ce n'est pas évident. Le bruit du moteur — très important ! — est bien rendu. Inutile d'embrayer la troisième ou la quatrième à moyen régime en seconde, votre moto mettrait un temps considérable (pour une course) à monter en régime. La moto serait sans reprise. Le fait de pouvoir se guider, accélérer, décélérer et changer de vitesse, le tout au joystick, est réellement impressionnant (c'est aussi possible au clavier).
Votre écran sera toujours divisé en deux parties. En solitaire contre le programme, vous prendrez, par exemple la 500 bleue figurant sur l'écran de gauche. L'écran de gauche vous montrera toujours où vous êtes. L'écran de droite, où sont le ou les concurrents en tête. À deux joueurs (contre quatre adversaires machine), chaque joueur aura sa partie d'écran.
Sympa pour un jeu d'arcade et passionnant pour ceux qui aiment la simulation de la conduite moto.

EN BREF

Cassette pour Amstrad, Thomson MO 6, TO 8, C 64 et 128 (160 F) et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (198 F), TO 9 (240 F). Prévu pour Atari 520 (240 F) et pour IBM PC. Édité par Microïds.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de 10 minutes à plusieurs heures.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (la conduite), ▶ ▶ ▷ ▷ ▷ (la course).

TENNIS 3D

Un classique parmi les simulations sportives. Celle-ci est bien réalisée, avec un petit plus, le joueur peut choisir le terrain (terre battue, gazon ou synthétique). Un ou deux joueurs, au clavier ou à la manette...

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrac CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

ET AUSSI...

ROAD RACE. *Cassette pour Commodore 64, chez Typhon.* Simulateur de rallye automobile à travers les États-Unis. Un jeu d'arcade pas bête ! Prix zone A.

ABSURDITY. Réduit à l'état d'un globule, vous tentez de soigner l'un de vos amis atteint du Sida. Arcade. Cassette et disquette pour Amstrad. Distribué par Général. Prix zone A et C.

HUCHBACK III. Aventure image + texte à gérer au clavier à thème médiéval. Cassette pour Commodore 64. Prix zone B.

PADIRAC. Une soucoupe volante explore les galeries du gouffre de Padirac. Amusant. Cassette pour Commodore 64. Prix zone B.

ZAXX. Parcours semé d'obstacles d'un avion. Jeu tout en volume et bien réalisé, mais quel manque d'originalité ! Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix zone C.

CAP SUR DAKAR. Un rallye Paris-Dakar plein d'adresse et de gestion. Gardez le cap ! Un jeu simple mais bien construit, agréable à pratiquer (un peu). Cassette pour Thomson M05 et T07-70 et disquette pour T09. Prix zone C et D.

SUPER PIPE-LINE II. Vous devez remplir d'eau un tonneau... tout en protégeant la canalisation des attaques de monstres divers et variés. Joli mais vite ennuyeux. Cassette pour Amstrad. Edité par Amsoft. Prix zone A.

FANTASTIC VOYAGE. Un sous-marin très, très, très miniaturisé peut voyager dans le corps humain. Tiré du film du même nom. Cassette et disquette pour Amstrad. Prix zone A et B.

KUNG-FU MASTER. Arts martiaux et princesse à délivrer. Le thème de « Karatéka » est à nouveau repris. En moins bon. Cassette pour ZX Spectrum. Edité par Data East. Prix zone A.

ARCADE

EIDOLON (The). Cocktail de SF et de médiéval fantastique aux graphismes et animations réussis. Disquette pour Apple. Prix zone E.

AMSTRAD GOLDHITS. Ensemble de jeux d'adresse, parmi lesquels figurent Beach head II et Alien 8 et Daley Thomson Super test. Cassette pour Amstrad. Prix zone B.

BIGGLES. Arcade simulant la fuite d'un camp de prisonniers. Disquette pour Commodore 64/128. Prix zone B.

3D FIGHT. Arcade simulant une bataille de l'espace. Cassette et disquette pour Amstrad. Distribué par Général. Zone prix B, C.

N.O.M.A.D. Arcade dans un univers SF. Pilotez des robots en dépit des pièges tendus par une organisation criminelle... intergalactique. Cassette pour Commodore 64. Edité par Ocean. Prix zone B.

BACTRON. En trois dimensions, vous êtes un enzyme chargé de lutter contre un monstrueux virus. Edité par Loriciels. Cassette pour Amstrad CPC 464, 664, Thomson M06, T08 (prix zone C) et disquette pour Amstrad 6128 (prix zone C) et Thomson T09 (prix zone D).

ZOIDS. Sur l'étoile Zoïdstar, vous devez mettre fin à une guerre de robots. Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Prix zone B.

ROOM TEN. Jeu d'adresse en trois dimensions rappelant le squash. Cassette ou disquette pour Amstrad. Edité par CLR. Prix zone B.

SAI COMBAT. Un des innombrables ludiciels de karaté. Bien réalisé. Cassette pour Amstrad. Edité par Gasoline Software. Prix zone A.

THE WAY OF THE TIGER. Combats au bâton, au sabre et à mains nues dans l'univers des ninjas. Cassette pour Commodore 64/128. Edité par Gremlins graphics. Prix zone A.

CARNET D'ADRESSES

— **Activision-France,** immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.99.17.85.
— **Amstrad et Amsoft,** 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
— **Apple Computer France,** Z.A. de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, B.P. 31, 91944 Les Ulis Cedex, tél. : (1) 69.28.01.39.
— **Atari et Atarisoft,** 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60.
— **Cobrasoft,** B.P. 155, 71104 Châlon-sur-Saône cedex tél. : 85.41.63.00.
— **Coktel-Vision,** 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél. : (1) 46.04.70.85.
— **Cadre** (voir Infogrames).
— **C.I.C.I.** 80, avenue d'Iéna, 75016 Paris, tél. : (1) 45.80.96.61.
— **Commodore France,** 152, avenue de Verdun, 92130, Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55.
— **Compagnie d'Informatique Ludique** (C.I.L.), 62, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine, tél. : 30.61.88.66 (12 h 30 - 14 h 30 et après 20 h).
— **Computer Solutions** (concessionnaire Laser), 57, rue Lafayette, 75009 Paris, tél. : (1) 48.78.06.91.
— **Créalude,** 36, rue Sedaine, 75011 Paris, tél. : (1) 47.00.70.32.
— **Digitélec Informatique** (modems), Parc Cadéra, Bât. T, avenue J.-F. Kennedy, 33700 Mérignac, tél. : 56.34.44.92.
— **Ere Informatique,** 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.
— **Eudimed,** 98, boulevard de la Reine, 78000 Versailles, tél. : (1) 39.02.15.30.
— **Excalibur,** 19, rue de la Trémouille, 75008 Paris, tél. : (1) 45.24.44.39.
— **Euréka Informatique,** 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél. : (1) 42.81.20.02 et sur Minitel 42.81.22.72.
— **Exelvision,** place JosepBalmont, Sophia Antipolis, 06560 Valbonne, tél. : 93.74.41.40.
— **France Image Logiciel,** Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet, tél. : (1)48.97.44.44.
— **Free Game Blot,** Cidex 205, 38190 Crolles, tél. : 76.08.29.29.
— **Froggy Software,** 33, avenue Philippe-Auguste, 75020 Paris, tél. : (1)43.58.25.98.
— **Guillemot International Software,** BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54 ou 99.08.83.17.
— **Impérasoft,** c/o Bruno César, 48, avenue Foch, 78400 Chatou, tél. : 30.71.58.97.
— **Innélec,** 110 bis, avenue du Général-Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin, cédex, tél. : 48.91.00.44.
— **Initiel,** 26, rue Saussier-Leroy, 75017 Paris, tél. : (1) 43.35.30.49.
— **Infogrames,** 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, tél. : 78.03.18.46.
— **Loriciels,** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33.
— **Mécanorma,** 49, rue des Mathurins, 75008 Paris, tél. : (1) 42.65.51.65.
— **Minipuce,** 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières, tél. : 34.86.51.13.
— **Micro-Application,** 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, tél. : (1) 47.70.32.44.
Rueil-Malmaison, tél. : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris
— **Microïds,** 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33.
— **Micropol France,** tél. : (1) 48.91.00.44.
— **Micro Vidéo** (programmes et matériels Atari), 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris, tél. : 42.01.24.30.
— **Micro-programmes** 5, 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris, tél. : (1) 42.93.24.58.
— **Monaco Computing Corporation (MCC),** 31, avenue Princesse Grace, MC 98000 Monaco, tél. : 93.25.31.86.
— **Nice Ideas,** immeuble Héraklion, route des Dolines, Sophia Antipolis, Valbonne 06560, tél. : 78.04.25.89 ou 93.74.05.04.
— **Norsoft,** 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, tél. : 31.86.56.69.
— **Philips,** 50, avenue Montaigne, 75380 Paris, tél. : 42.56.88.00.
— **Réseau Planétaire,** Raffy-Queyrières, 43260 Saint-Julien-Chapteuil, tél. : 71.08.73.49.
ou 6, avenue de la Gare, 91570 Bièvres, tél. : (1) 69.30.12.07.
— **Rainbow Productions,** 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43.
— **Run Informatique,** 62, rue Gérard, 75012 Paris, tél. : (1) 45.81.51.44.
— **Sivéa,** 31-33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 54.22.70.66.
— **Softsel,** 124, boulevard de Verdun, 92400 Courbevoie, tél. : (1) 43.34.97.35.
— **Sony France,** 19-21, rue Madame-de-Sanzillon, 92110 Clichy, BP 307 Cedex, tél. : (1) 47.39.32.06.
— **Thomson micro-informatique,** Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet, cédex, tél. : (1) 43.60.43.90.
— **Transoft,** 38, rue Servan, 75011 Paris, tél. : (1) 45.88.52.66.
— **Ubi Soft,** 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21.
— **U.S. Gold,** Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél. : 93.42.71.44.
— **Vidéo Technologie France,** 19, rue Luisant, 91310 Monthléry, tél. : (1) 69.01.93.40.
— **Vi-Fi International,** 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

NOS 250 LOGICIELS

NOM	GENRE	NOUS AIMONS	PRIX	PAGE
ABSURDITY	Ar	▶▷▷▷▷	AC	112
AFFAIRE SIDNEY, (L')	Av	▶▶▶▶▶	BC	70
AIGLE D'OR (L')	R	▶▶▶▶▷	C	61
AIRBUS	S	▶▶▶▷▷	E	89
AFFAIRE EN OR (UNE)	G	▶▶▶▷▷	C	92
AMAZON	Av	▶▶▶▶▷	E	62
AMELIE MINUIT	Av	▶▶▶▶▷	B	66
AMERICAN CHALLENGE	S	▶▶▶▶▶	E	88
AMERICA'S CUP	S	▶▶▷▷▷	C	90
AMIRAL GRAF SPEE	W	▶▶▶▷▷	A	96
AMSTRADAM	GC	▶▶▷▷▷	B	104
AMSTRAD GOLDHITS	Ar	▶▶▷▷▷	B	112
ANCIENT ART OF WAR (THE)	W	▶▶▶▶▶	E	93
ATTENTAT (L')	Av	▶▶▶▷▷	C	65
AVENTURES AU CHÂTEAU	Av	▶▷▷▷▷	B	66
A VIEW TO A KILL	Av	▶▶▷▷▷	AC	66
AWARI	JS	▶▶▷▷▷	A	108
AWELE	JS	▶▶▶▶▷	E	108
BACTRON	Ar	▶▶▷▷▷	D	112
BACKGAMMON	GC	▶▶▷▷▷	D	104
BAD MAX I, II	Av	▶▶▶▶▷	C	64
BÊTE DU GÉVAUDAN (LA)	Av	▶▶▶▶▶	E	55
BATTLE CARS	Ar.Av	▶▶▶▷▷	B	75
BATTLE GROUP	W	▶▶▶▶▷	E	100
BATTLE FOR MIDWAY	Ar.W	▶▶▶▷▷	C	98
BATTLE FOR NORMANDY	Ar.W	▶▶▶▷▷	E	100
BATTLE OF THE PLANETS	Ar	▶▶▶▷▷	B	111
BARATIN BLUES	Av	▶▶▷▷▷	C	65
BARD'S TALE (THE)	R	▶▶▶▶▶	E	76
B.C GROG'S REVENGE	Ar	▶▶▷▷▷	C	110
BIGGLES	Ar	▶▷▷▷▷	B	112
BLUE WAR	S	▶▶▷▷▷	C	90
BRIDGE CONTRAT II	GC	▶▷▷▷▷	?	103
BRIDGE PLAYER	GC	▶▶▶▷▷	C	104
BUG BUSTER	Av	▶▶▶▶▷	B	66
CAUSE OF THE CHAOS (THE)	Av	▶▶▶▶▷	B	66
CAMELEON	JS	▶▶▶▶▷	D	108
CAP SUR DAKAR	Ar	▶▶▶▷▷	C	112
CHALLENGE VOILE	S	▶▶▶▷▷	C	88
CHAMPIONSHIP BOXING	Ar.R	▶▶▶▷▷	E	84
CINQUIÈME AXE	Ar.Av	▶▶▷▷▷	C	75
CARTELLS & CUTTHROATS	G	▶▶▶▶▷	E	92
CASSE (LE)	Av	▶▶▶▶▷	D	68
CAULDRON I, II	Ar.Av	▶▶▶▶▶	B	75
CHALLENGER	GC	▶▷▷▷▷	C	104
CHÂTEAU NOIR ET DRAGON	Av	▶▶▶▷▷	C	61
CHEOPS	Av	▶▶▶▷▷	B	63
CHESS 7.0	GC	▶▶▷▷▷	E	104
CHOPLIFTER	Ar	▶▶▶▶▶	E	110
CITÉ PERDUE (LA)	Av	▶▶▶▶▷	D	63
CLUEDO	JS	▶▶▶▷▷	B	108

PRIX : Zone A : moins de 100 F. Zone B : de 100 à 149 F. Zone C : de 150 à 199 F. Zone D : de 200 à 299 F. Zone E : 300 F et plus. **GENRE :** Av : Aventure. Ar : Arcade. W : Wargame. R : Rôle. JS : Jeu de Société. S : Simulation. G : Gestion. GC : Grand Classique. C : Conquête.

NOM	GENRE	NOUS AIMONS	PRIX	PAGE
CODENAME MAT	Ar.W	▶▶▷▷▷	A	97
COLOSSUS CHESS 4	GC	▶▶▶▷▷	B	104
COMPÉTITION KARATÉ	Ar.R	▶▶▶▶▷	E	84
CONTAMINATION	JS	▶▶▶▶▷	BD	73
CONTRÔLE AÉRIEN	S	▶▶▶▶▶	E	89
CRIME DU PARKING (LE)	Av	▶▶▶▷▷	C	66
CRIMSON CROWN	Av	▶▶▶▶▷	E	56
CYRUSS CHESS II	GC	▶▷▷▷▷	BC	104
DARK CRYSTAL	Av	▶▶▶▶▶	E	56
D-DAY	W	▶▶▶▶▷	?	95
DENTS DE SA MÈRE (LES)	Av	▶▶▶▷▷	C	64
DERNIER MÉTRO (LE)	Av	▶▶▶▶▷	D	65
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	GC	▶▶▶▶▷	D	103
DIPLOMACY	C	▶▶▶▶▶	E	101
1815	W	▶▷▷▷▷	CD	96
DOSSIER PALMER (LE)	Av	▶▶▶▷▷	D	66
DRAGONS	Ar	▶▷▷▷▷	AB	111
DRÔME	Ar	▶▷▷▷▷	AB	75
DUN DARACH	Av	▶▶▷▷▷	AB	66
EAMON	R	▶▶▶▶▷	A	82
EIDOLON	Ar	▶▷▷▷▷	A	112
ÉLITE	G	▶▷▷▷▷	BC	92
EMPIRE	C	▶▶▶▶▶	C	101
ENIGMATIKA	JS	▶▶▶▶▷	E	108
L'ÉNIGME DU TRIANGLE	Av	▶▶▶▶▷	D	70
ENLÈVEMENT (L')	Av	▶▶▶▷▷	E	66
ENQUÊTE À LA LOUPE	Av	▶▶▶▶▷	C	70
EUROPE ABLAZE	W	▶▶▶▶▷	E	94
EXCALIBUR QUEST	Av	▶▶▶▶▷	D	56
FAIRLIGHT	Ar	▶▷▷▷▷	B	66
FANTASTIC VOYAGE	Ar	▶▶▷▷▷	AB	112
LA FEMME QUI NE...	Av	▶▶▶▷▷	C	64
FÉTICHE (LE)	Av	▶▶▶▷▷	D	64
FLIGHT SIMULATOR	S	▶▶▶▶▶	D	86
FORTRESS	W	▶▶▶▶▶	E	101
GATO	S	▶▶▶▶▶	E	87
GÉDYSSÉE	Av	▶▶▷▷▷	C	72
GÉOPOLITIQUE 1990	C	▶▶▶▶▷	E	101
GERMANY 85	W	▶▷▷▷▷	B	96
GESTE D'ARTILLAC (LA)	Av.R	▶▶▶▶▶	D	48
GRAND PRIX 500 CC	Ar	▶▶▷▷▷	CD	112
HACKER I	Av	▶▶▶▶▷	BC	66
HACKER II	Av	▶▶▶▶▶	BCD	53
HALLEY PROJECT	S	▶▶▶▶▷	E	90
HEX	JS	▶▶▶▷▷	E	106
HISTOIRE DE THÉÂTRE	Av	▶▶▶▷▷	B	66
HOBBIT (THE)	Av	▶▶▶▶▷	CE	66
HUCHBACK III	Ar	▶▶▷▷▷	B	112
HUNTER KILLER	S	▶▶▶▷▷	CD	90
ÎLE MYSTÉRIEUSE (L')	Av	▶▶▶▶▷	E	66
IMPERIALIS	C	▶▶▶▶▷	C	99
IMPOSSIBLE MISSION	Ar.Av	▶▶▷▷▷	B	75
ISOLEUR	JS	▶▶▶▶▷	B	108
JAVA DU PRIVÉ (LA)	Av	▶▶▶▷▷	C	70
JEU GUINNESS DES RECORDS	JS	▶▷▷▷▷	E	106
JEU DES INVENTIONS	JS	▶▷▷▷▷	E	106
JOHNNY REB	W	▶▶▶▶▷	C	96
KARATÉKA	Ar.C	▶▶▶▶▷	C	109

X DON JUAN ET DRAGUEURS R ? C 82

EN UN COUP D'ŒIL

NOM	GENRE	NOUS AIMONS	PRIX	PAGE
KHRONOS	Ar.R	▶▶▷▷▷	C	83
KING QUEST	Av	▶▶▶▶▷	E	62
KNIGHTS TYME	Av	▶▶▷▷▷	A	66
KNIGHTS OF DESERT	W	▶▶▶▶▷	E	96
KNIGHT LORE	Ar.Av	▶▶▶▶▶	C	74
KORONIS RIFT	Av	▶▶▶▶▷	BC	74
KUNG-FU MASTER	Ar	▶▷▷▷▷	A	112
LORDLING OF YORE	W.R	▶▶▶▶▶	E	82
LAS VEGAS POKER	JS	▶▶▷▷▷	A	108
MACADAM BUMPER	Ar	▶▶▶▶▷	B	111
MAC CHALLENGER	S	▶▶▷▷▷	E	90
MAC MANAGER	G	▶▶▶▷▷	E	92
MALÉDICTION DE THAAR (LA)	Av	▶▶▷▷▷	C	66
MARELLES (LES)	JS	▶▶▶▷▷	B	106
MASK OF THE SUN	Av	▶▶▶▶▷	E	62
MASQUERADE	Av	▶▶▶▶▶	E	46
MÉTRO 2018	R	▶▶▶▶▷	CD	81
MEURTRE À GRANDE VITESSE	Av	▶▶▶▶▷	C	69
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	Av	▶▶▶▶▶	D	69
MILLE BORNES	JS	▶▶▷▷▷	A	108
MINI-BRIDGE	GC	▶▶▶▶▷	C	104
MINDSHADOW	Av	▶▶▶▶▷	B	66
MISSION DETECTOR/FORCE 4	JS	▶▶▷▷▷	B	108
MOEBIUS	R	▶▶▶▶▶	E	77
MOLECULE MAN	Ar.Av	▶▷▷▷▷	A	75
MOMIE BLUES	Ar.Av	▶▶▶▷▷	C	61
MONTSÉGUR	Av	▶▶▷▷▷	B	66
MUGSY	G	▶▶▶▶▷	C	91
MUGSY REVENGE	G	▶▶▶▶▷	C	92
MUR DE BERLIN VA SAUTER	Av	▶▶▶▶▷	C	66
MURDER OF THE ZINDERNEUF	Av	▶▶▶▶▶	E	69
MYCHESS II	GC	▶▶▶▶▶	E	104
NEXUS	Ar.Av	▶▶▷▷▷	B	75
NOMAD	Ar	▶▷▷▷▷	B	112
OBJECTIVE KURSK	W	▶▶▶▷▷	E	95
OCTOGONUS	JS	▶▶▶▶▷	B	108
ODIN	GC	▶▶▶▶▶	E	104
OLYMPE	JS	▶▶▶▷▷	BC	107
OPERATION CYBORG	Ar.Av	▶▶▷▷▷	B	75
OPERATION MARKET GARDEN	W	▶▶▶▷▷	B	95
OPERATION MERCURY	S	▶▶▶▷▷	E	90
ORBITER	S	▶▷▷▷▷	F	90
OTHELLO COMPETITION	GC	▶▶▶▶▷	?	102
OTHELLO MASTER	GC	▶▶▷▷▷	?	104
PACIFIC 231	S	▶▶▶▶▷	E	87
PACK 2	Ar	▶▷▷▷▷	C	110
PADIRAC	Ar	▶▶▷▷▷	B	112
PILGRIM	Av	▶▶▶▷▷	A	66
PHANTASIE	Av	▶▶▶▶▷	E	66
POLITIC POKER	JS	▶▶▶▷▷	B	105
POUVOIR	Ar.W	▶▶▶▷▷	BC	98
PRICE OF MAGIC	Av	▶▷▷▷▷	A	66
QUAKE ONE	Ar	▶▶▶▷▷	B	111
QUESTRON	R	▶▶▶▶▷	E	81
RAILS WEST	S	▶▶▶▶▷	E	88
RALLY II	Ar	▶▶▷▷▷	C	110
RAMBO	Av	▶▷▷▷▷	E	66
REACH FOR THE STARS	C	▶▶▶▶▷	B	101
QL CHESS	GC	▶▶▶▶▶	E	104

NOM	GENRE	NOUS AIMONS	PRIX	PAGE
RED COASTS	W	▶▷▷▷▷	B	96
REBEL PLANET	Av	▶▷▷▷▷	B	66
REFORGER'88	W	▶▶▶▶▷	E	95
RESCUE ON FRACTALUS	S	▶▶▶▷▷	BC	90
RESCUE RAIDERS	Ar.Av	▶▶▶▷▷	E	98
LE RETOUR DU Dr GENIUS	Av	▶▶▶▶▷	B	66
REVERSI CHAMPION	GC	▶▶▶▶▶	BC	104
ROAD RACE	Ar	▶▶▷▷▷	A	112
ROBOT ODYSSEY	S	▶▶▶▶▶	E	85
ROCK'N WRESTLE	Ar.R	▶▶▶▷▷	B	84
ROGUE	Ar.R	▶▶▶▷▷	E	83
ROOM TEN	Ar	▶▶▶▷▷	B	112
SAI COMBAT	Ar	▶▶▷▷▷	A	112
SAPIENS	JS	▶▶▶▶▷	BD	72
SARGON III	GC	▶▶▶▶▶	E	102
SAMANTHA FOX	JS	▶▶▶▶▷	C	106
SHERLOCK HOLMES	Av	▶▶▶▶▷	E	68
SILENT SERVICE	S	▶▶▶▶▶	C	90
SIX GUN SHOOTOUT	Ar.Av	▶▶▶▶▷	E	96
SONAR SEARCH	S	▶▶▶▶▶	D	88
SORCELLERIE	R	▶▶▶▶▶	E	80
SORTILÈGES	Av	▶▶▶▷▷	C	66
SPACE WOLF	G	▶▶▶▷▷	B	61
SPY AGAINST SPY	Av	▶▶▷▷▷	AB	66
STARFLEET	C	▶▶▶▶▷	E	99
STRATEGY	C	▶▶▶▶▷	CD	100
SUBSUNK	S	▶▶▶▷▷	D	90
SUPER BUSINESS	G	▶▶▶▶▶	E	91
SUPER PIPE-LINE	Ar	▶▷▷▷▷	A	112
SUNDOG	Av.R	▶▶▶▶▶	E	71
SWORD OF KADASH	Av	▶▶▷▷▷	E	66
SWEEVO'S WORLD	Ar	▶▷▷▷▷	B	75
TAU CETI	Ar.Av	▶▶▶▶▷	C	73
TAROT	GC	▶▶▶▶▶	?	103
TEMPÊTE SUR LES BERMUDES	Av	▶▶▶▷▷	B	66
TENNIS 3-D	Ar	▶▶▷▷▷	BC	112
TENSIONS	JS	▶▶▶▶▷	BC	105
THÉÂTRE EUROPE	Ar.W	▶▶▶▷▷	C	97
THE WAY OF THE TIGERS	Ar	▶▶▷▷▷	A	112
TIGERS IN THE SNOW	W	▶▶▶▶▷	E	94
TIGRES ET CHÈVRES	JS	▶▶▶▶▶	B	108
TOBROUK 1942	W.Ar	▶▶▶▷▷	B	98
TONY TRUAND	Av	▶▷▷▷▷	C	70
TRANSYLVANIA	Av	▶▶▶▶▷	E	56
3D-MUNCH	Ar.Av	▶▶▷▷▷	B	75
3D-FIGHT	Ar	▶▷▷▷▷	BC	112
3D-VOICE CHESS	GC	▶▶▷▷▷	CD	104
TROLL	R	▶▶▶▶▷	C	82
TYRANN	R	▶▶▶▶▷	C	81
ULTIMA IV	R	▶▶▶▶▶	E	81
WAR IN RUSSIA	W	▶▶▶▷▷	E	94
WORLD WAR III	W	▶▶▶▶▷	B	96
WARRIOR	Av	▶▶▶▷▷	C	61
WILDERNESS	R	▶▶▶▶▶	E	78
XARQ	Ar	▶▷▷▷▷	A	110
ZAXX	Ar	▶▶▷▷▷	C	112
ZOIDS	Ar	▶▶▶▷▷	B	112
ZOMBI	Ar.Av	▶▶▶▶▷	C	74